

BU AY 2 CD'Lİ

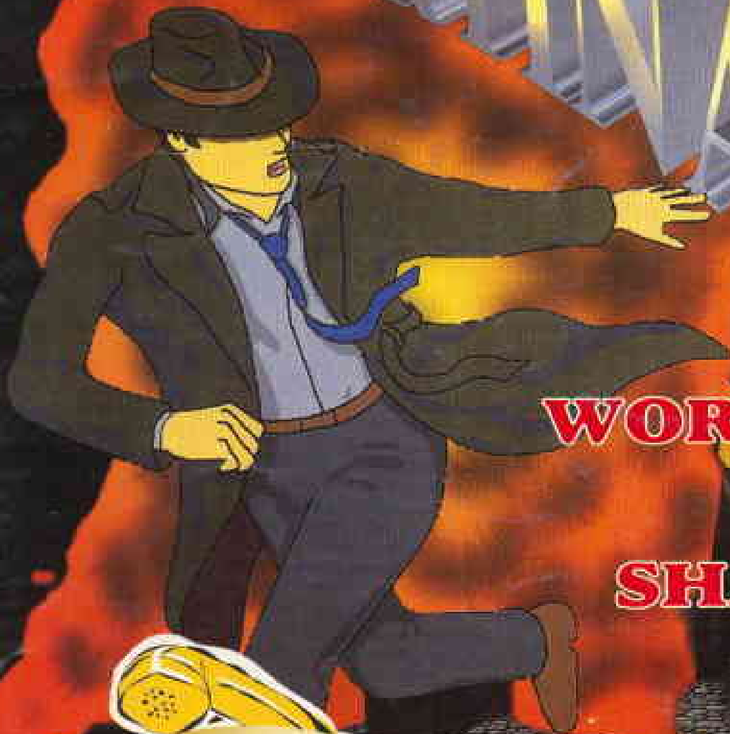
AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ

LEVEL

KASIM 1997 • SAYI 10 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

30 $'lık DEDEKTİF FIRTINA CD'si Bedava !





LEVEL
CHEAT HATTI
HİZMETİNİZDE

HEXEN 2
RESIDENT EVIL
WORLDWIDE SOCCER
DARK COLONY
SHADOW WARRIOR
OUTPOST 2
WARLORDS III
BEASTS & BUMPKINS
iF-22

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
Murat Karslıoğlu,
Ozan Ali Dönmez, M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Asu Bozyayla
Nur Geçili

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
GAMA
Tel: (212) 282-5322-23

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

DEDEKTİF FIRTINA

*Uzun zamandır sizlere ikinci CD olarak tam sürüm bir oyun verme*yi planlıyorduk. Açıkçası bu isteğimiz masraflar nedeniyle başlangıçta hayalden öteye geçemiyordu. Ancak sonunda tüm zorlukları göze aldık ve işte Cartoon Animasyon Stüdyoları tarafından üretilmiş olan ve piyasada 30 $'a satılan Dedektif Fırtına ile karşınızdayız; hem de size ek bir yük getirmeden!

Sizlere hediye ettiğimiz oyunun ilk Türk Adventure oyunu olması da bizim için ayrı bir mutluluk kaynağı. Dedektif Fırtına'yı yurt dışında büyük paralar harcanarak üretilen Adventure'larla karşılaştırmak tabi-i ki pek doğru olmaz. Ancak Türkiye şartları ve oyun piyasasının yeni yeni gelişmeye başladığı göz önüne alınırsa, Dedektif Fırtına gerçekten oldukça başarılı bir yapım. Herşeyden önemlisi ise Türkçe olması ve bize özgü objeler ile karakterler içermesi. Düşünsenize, hangi yabancı Adventure oyununda tren istasyonundaki büfeden bir kaşarlı tost alabilir ya da Laz kayıkçıya sizi karşıya geçirmesi için rüşvet olarak rakı verebilirsiniz.

Dedektif Fırtına'dan çabuk sıkılmanızı engellemek için, tam çözümünü gelecek ay yayınlamaya karar verdik. Oyunu keyifle oynamak ve bitirmek için tam bir ay süreniz var. Aralık sayımızı ise şimdiden ayırtırsanız iyi olur, bizden söylemesi.

Bu ay piyasaya çok güzel oyunlar çıktı ve biz de en iyilerine dergimizde yer verdik. Dergide tanıtılan bazı oyunların oynanabilir demolarını Level CD'sinde bulabilirsiniz. Böylece hem oyunun tanıtımını okumanız hem de oynayarak satın alıp almayacağınıza karar vermeniz mümkün. Ne de olsa Level okuru olarak "sadece" oyun tanıtımı ile yetinmek zorunda değilsiniz. Türkiye'nin en kullanışlı arayüzüne sahip Level CD'sinde bu ay tam 25 oyun bulunuyor.

Düzenlediği yarışmalarla, verdiği hediyelerle, zengin içeriği ve CD'si ile Türkiye'nin en kaliteli oyun dergisi olan Level, sizlerin de ilgi ve desteği ile ilklerin altına imza atmaya devam edecek.

Bir sonraki sayıda görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin

Total Annihilation İçin Geri Sayım

Son zamanlarda piyasaya pek çok Command & Conquer klonu diyebileceğimiz oyun çıktı, göründüğü kadarıyla bu durum daha uzun bir süre devam edecek. Çok yakında piyasaya çıkması beklenen Total Annihilation için de üzerinde oldukça uğraşılmış bir C & C kopyası demek mümkün. Oyun uzak bir galakside tam dörtbin yıldır savaşan iki gücü konu alıyor. Core adındaki imparatorluk vatandaşlarını beyinsiz robotlara dönüştürmek ve böylece tam bir hakimiyet sağlamak amacındadır. Arm adındaki isyancılar birliği de buna karşı savaşmaktadır, yani senaryo alışmış olduklarınızdan daha farklı değil. Oynanış ise alışılmış C & C tarzında, ne var ki yaklaşık 150 civarında ünite işi bir hayli tatlandıracak gibi. Genel olarak maden çıkarıp enerji üretiyor ve arada eğer fırsat bulursanız araştırma yapıp elinizdeki üniteleri güçlendiriyorsunuz. Fakat yapay zekanın tasarım tarzı oyunun temposunu yüksek tutacak şekilde geliştirildiğinden devamlı gelişip yayılmak kaçınılmaz stratejiniz olacaktır. Tek başınıza oynamaktan sıkıldığınızda on kişiye kadar network oyunlarına katılma imkanınız olacaktır.





Nuclear Strike İçin Hazırlanın

Electronic Arts firması uzun süredir Strike serilerinin sonuncusu olan Nuclear Strike üzerinde çalışıyor. Şimdiye dek üç Strike oyunu piyasaya sürülmüş ve genel olarak action oyunseverlerden bir hayli beğeni kazanmıştı. Oldukça gelişmiş bir 3D engine kullanacak olan yeni oyun alışılmış Strike özelliklerinden farklı yönler taşıyor. Geleneksel hava saldırı araçlarından başka zırhlı ve amfibik araçları da kullanabileceğiniz oyunda savaş teknolojisinin en son ürünleri yeralacak. Oyunda görev brifinglerini FMV yani video film olarak seyredebileceksiniz. Piyasaya çıkış tarihi henüz belli değil ancak kış mevsiminden önce hazır olması bekleniyor.



Die By The Sword !

Interplay tarafından hazırlanan Die By The Sword defalarca yeni baştan düzenlenmesiyle daha piyasaya çıkmadan adını duyurdu. Orijinal olarak üç boyutlu ve Orta Çağ konulu bir Mortal Kombat klonu şeklinde tasarlanan oyun, daha sonra pek çok yeni şeyin eklenmesiyle ilk halinden tamamen farklı bir şekle bürünmüş. Şimdiki yapısı Action-Adventure tarzı olarak tanımlanabilecek oyun 3D kartlarına da tam destek sağlamayı vaadediyor. Elinde kılıcıyla bir sürü canavarın ve iblisin arasına dalmaya hazırlanan bir şövalyeyi canlandırdığınız oyunda, karşınıza çıkan yaratıkları oldukça ilginç ve yaratıcı biçimlerde doğrama imkanı bulacağınız belirtiliyor. Sonuç olarak ortaya çıkacak ürünün ne olduğu tam olarak belli değil ancak şiddet ve kan meraklılarını tatmin edeceğe benziyor.



Earth 2140 Çok Yakında

Command & Conquer ve Warcraft tarzı oyunlar piyasaya ardı ardına çıkmaya devam ediyor. Bazıları hiçbir ilginçlik taşımazken, bazıları da kendilerine has yeniliklerle bu türe katkıda bulunuyor. Earth 2140 oldukça hızlı bir tempoya ve gelişmiş grafiklere sahip, hitap edeceği kesim ise daha çok action tarzı oyunları seven, fakat detaylı stratejilerden de hoşlanan oyuncular olarak tahmin ediliyor. Oyun çok yakında Türkiye'de de piyasaya çıkacak fakat bu alışılmışın dışında bir şekilde olacak. SETA isimli bir şirket oyunun Türkçe'ye çevrilmesi üzerinde çalışıyor ve sanırız çok yakında çalışmalarını tamamlamış olacaklar. Hem hızlı bir strateji oynamak ve hem de bunu Türkçe yapmak oldukça yeni ve ilginç bir tecrübe olacak kanaatindeyiz. Bekleyelim ve hep birlikte görelim...



Star Trek: Starfleet Academy İle Uçun

Genelde adventure ve simülasyon pek birbiriyle bağdaşan tarzlar değildir. Birine ağırlık verseniz diğeri zayıflar, üstelik her tarzın meraklısı da başkadır. Bu yüzden her ne kadar adventure öğeleri içerdiği söylense de, Interplay bu yeni oyunun simülasyon olarak tasarlandığını üstüne basa basa vurguluyor. Uzay gemisi mi kullanmak istiyorsunuz, o zaman en küçüğünden en büyüğüne Federasyon gemileri kullanmak, üstelik bunlarla hem Romulan ve hem de Klingon İmparatorluklarına karşı pek çok değişik göreve çıkmak sanırız ilginizi çekecektir. Eski nesil Star Trek mürettebatı size her konuda yardımcı olacak ve çok farklı stratejiler izleyerek zafere ulaşmanız için sizi eğitecekler. Çok detaylı grafiklere ve arabirime sahip olarak tasarlanan oyunda, gemilerin kontrol karakteristikleri basit olarak bir F-16 ile bir kruvazör arasında tanımlanıyor. Tabii sadece gemiye değil, genç ve tecrübesiz teğmenlerden oluşan bir mürettebata da hakkıyla komuta etmeniz gerekiyor. Bazı durumlarda düşman gemilerine de kumanda etme fırsatı bulacağınız oyun, bugüne dek yapılan gemi simülasyonları içinde en detaylılarından biri olacak gibi gibi görünüyor.



Electronic Arts Oyunları Artık Resmen Türkiye'de !

Aral İthalat Limited Şirketi, yaptığı girişimler sonucunda, Electronic Arts oyunlarının Türkiye dahilindeki resmi distribütörü olma hakkını aldı. Artık tüm Electronic Arts oyunlarını çıkar çıkmaz Türkiye piyasasına ulaştıracaklarını bildiren şirket yetkilileri, FIFA Road to World Cup 98, Nuclear Strike, Test Drive 4, Wing Commander: Prophecy gibi beklenen pek çok oyunun müjdesini veriyor.

TOP 10

1 - HEXEN 2

2 - SEGA WORLDWIDE SOCCER

3 - SHADOW WARRIOR

4 - BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

5 - WARLORDS 3

6 - RESIDENT EVIL

7 - DARK COLONY

8 - PREMIER MANAGER 97

9 - OUTPOST 2

10 - FIFA SOCCER MANAGER

Bilgiler ATA COMPUTER'den alınmıştır.

"LEVEL Oyun Yazarları Yarışması" Ödülleri Verildi

Dergimizin geçtiğimiz aylarda düzenlediği oyun yazarları yarışmasında sonuçlar belli oldu ve kazanan okuyucularımız ödüllerini 11 Ekim 1997 Cumartesi günü, Compex 97 fuarındaki standımızda düzenlenen ödül töreninde aldılar. Birinci ve ikinci olan yarışmacıların ödülleri ilk elden verilirken, üçüncü seçilen yarışmacı İzmir'de ikamet ettiğinden törene katılamadı ve ödülü kendisine posta ile gönderildi. Yarışmamıza ilgi oldukça büyüktü, doğrusu bu kadar yüksek katılım olacağını biz bile tahmin etmiyorduk. Üstelik elimize geçen yazıların pek çoğu oldukça iyi olduğundan jüri üyelerimiz seçim yaparken oldukça ter döktü. Yarışmada ilk üç sırayı şu isimler aldı:

Birincilik - Sinan Akkol (İstanbul)

İkincilik - Hasan Başaran (İstanbul)

Üçüncülük - Uğur Pullukçu (İzmir)

Yarışmamıza katılan tüm okuyucularımıza gösterdikleri ilgiden dolayı teşekkür ederiz. Ancak dereceye giremeyen okuyucularımız üzülmesin ve önümüzdeki aylarda posta kutularını sık sık kontrol etsinler, çünkü tüm katılımcılara bazı sürprizlerimiz olacak.

DEDEKTİF FIRTINA

-Osman Ağbi, Osman Ağbiii !!!!!!!

- N'olyor oğlum, ne bağırıyorsun öööle deli danalar gibi?

- Yandık ağbi, Level 'in yeni sayısı piyasaya çıkmış ağbi!

- Eee, n'olucak, biz de yeni sayımızı piyasaya çıkardık.

- Ama ağbi bu sayılarında CD veriyorlar.

- İyi de zaten her ay veriyorlardı, hıh bari CD'leri de bi şeye benzeseydi alt tarafı demo.

- Olur mu ağbi , ööle deme, daha piyasaya sürülmemiş oyunların bile demoları var! Ayrıca bu ay var ya bu ay demonun çok daha ötesinde bir şey veriyorlar, bir görsen...

- Ne veriyorlar, tabak çanak takımı, kepçe falan mı?

- Yok ağbi, bu ööle bi şey diil, te... te... tek başına tam bir oyun bu sefer verdikleri!

- Hadi canım, I Nisan sayısını mı çıkardık da bizimle kafa yapıyosun?

- Ağbi gerçekten, inanmazsan al bak!

(Hışır hışır hışır)

- Hakkaten doğruyu söylüyormuşsun, üstelik verdikleri de ilk Türk adventure oyunu olan "Dedektif Fırtına". vay vay vay... Olsun bizim dergimizin de baskı kalitesi, içeriği , sayfa düzeni iyi...

- Ama ağbi, onların da bu saydığın özellikleri en az bizim kadar iyi. Hem bazı konularda....

- Konuş, ne?

- Bazı konularda bize göre artıları bile var...

- EEE bu Level'dakiler de fazla oluyorlar ama!!!... (Haşşırt, Huşuur)

FAZLA OLUYORUZ LEVEL...

Nasıl intro ama? Orjinal oyun da verdikten sonra müsaade edin bu kadarcık olsun reklamımızı yapalım artık! Neyse, şaka maka dostlar gerek Lale Savaşçıları olsun, gerek Dedektif Fırtına gerek Galata olsun şöyle kahvemizi höpürdeterek, gözümüzü ekrana dikmeden, "aman bi laf kaçırdık mı?" korkusu olmadan, "ülkemde de oyun yapılıyormuş" diye sevinerek oyun oynamak gerçekten çok keyifli. Dedektif Fırtına da bizlere ana dilimizde Adventure oynama (aslında ana dilden söz ederken Adventure yerine de *macera demek gerekirdi ama....*) zevkini sağladı en nihayet. Artık alışın, çünkü Dedektif Fırtına bir başlangıç, yerli yapım Adventure'larımız devam edecek, şimdiden hazırlanmak lazım.



Oyunumuz dedektifimizin çılgın profesör (klasik öğe no.1) Abaküs'ü yakalamasını ve ödüllendirilmesini anlatan demo ile başlıyor. Akabinde gecenin bi yarısı dedektifin belediye başkanı tarafından telefonla rahatsız edilmesine şahit oluyoruz, fakat belediye başkanı *tahmin ettiğimiz gibi* telefon sapığı değil, üzüntü içinde bir baba. Başkanın kızı Nur kayıp (Klasik öğe no.2)! Bizim görevimizin ne olduğu hakkında ise bir tahmin yarışması düzenlememiz gereksiz herhalde. Her şey böyle başlıyor işte, kendinizi bir dağın başında, küçük bir otel odasında, antikacılarda, rock-barlarda bulacağınız bu maceraya atılıyorsunuz. (Hiç merak etmeyin, başınız sıkışırsa gelecek sayıdan itibaren yayınlayacağımız tam çözüm işinize oldukça yarayabilir, ama hemen kolaya kaçmak yok, önce Türkçe oyun oynamanın keyfine varın biraz, söz mü?)





Kontroller...

Oyun kontrollerine gelince, bu konuda nasıl olsa zorluk çekmeyeceksiniz, ama yine de eski törelere bağlı olarak imlecin ekranda alacağı biçimleri açıklamakta yarar var:

Göz ikonu: Bir nesneyi incelemenizi sağlar.

El ikonu: Alabileceğiniz ya da kullanacağınız (kapı zili, düğme, vs. de dahil olmak üzere) nesnelerde imleç bu şekilde olacaktır.

Konuşma balonu: İnsanlarla konuşmanızı sağlar.

Büyüteç: Eğer o nesneyle ilgili yapabileceğiniz hiç bir şey yoksa bu ikon karşınıza çıkacaktır. Kısaca bir işe yaramaz!

Ok: *Ekranda gidebileceğiniz yönleri* belirtir.

Oyun sırasında topladığınız eşyaları görebilmek için farenizin sağ tuşuna bir kez basmanız yeterlidir. Bu ekrandayken bir kez daha farenizin sağ tuşuna basmanız takdirinde hem farenizi huylandırmış, hem de oyun kontrolleri ekranına girmiş olacaksınız. Buradan oyun yüklemeniz, saklamanız ya da sesi kısıp açmanız mümkün. Hatta "Aabii yaa ben Türkçe oyun ne oynuycam, oyun dediğin İngilizce olur!" diyenler ya da oyunu İngiliz arkadaşı Corc'a oynatmak isteyenleriniz için bir de -İngilizce Metin- seçeneği var. Bu ekrandan Geri dön seçeneği ile oyuna dönebilirsiniz. Haa bu arada oyunumuzda kullanacağınız eşyayı seçmiyorsunuz. Doğru yerdeyseniz dedektifimiz sizin yardımınıza ihtiyaç duymadan sahip olduğu eşyayı otomatik olarak kullanıyor.

Soru: Peki ya genel olarak oyunumuz nasıl, beziyor muyuz, yoksa

tempo bir an olsun düşmüyor mu, oynanabilirliği yüksek mi, ses-grafik kalitesi yüksek mi, örümceklerin kaç bacağı olur, dünyanın en yüksek binası nerededir?

Yanıt: Dedektif Fırtına'yı, en son piyasaya sürülen yüksek ses-grafik kaliteli, üç boyutlu, bilmem kaç CD'li Adventure'larla kıyaslarsak belki onlar kadar puan alamayabilir, ancak onlara göre çok büyük bir avantajı var: Türkçe olması! Bizim mizah anlayışımıza göre hazırlanmış, seslendirmelerin, tonlamaların kulağımıza hiç yabancı gelmediği bu oyun ilgiyi üzerine çekmesin de n'aapsın? Ayrıca oyun içindeki *bulmacalar* da anında çözülen cinsten değil, sizi bazen bir güzel oyalayabiliyor. Bulmacaların çözümlerini açılan not defterine klavye ile yazıp Enter'e basmanız gerekiyor. Cevaplar sayı ya da harflerden oluşabiliyorlar. Oyundaki karakterler ile girdiğiniz diyaloglarda ısrarcı olun, değişik cümleleri deneyerek onlardan birşeyler öğrenmeye çalışın. Ayrıca önünden geçtiğiniz mekanların isimlerine dikkat ederseniz iyi olur, bulmacaları çözerken işinize yarayabilirler. Örneğin ben oyunun başlarındaki yerde.... He hee ümitlendiniz di mi? Söylemiycem işte, uğraşın, didinin ama açıklamaya en son bakıverin!

Yazıyı hala okuyor olmanız sevindirici tabii ki, ama ben sizin yerinizde olsam artık yavaştan CD'yi yerleştirip oynamaya başlamıştım bile... Neyse az daha dişinizi sıkın, çünkü zaten bitiyor. Son olarak bu oyunu memlekette üretmeyi başarabildikleri için programcılara, bu oyunu sizlere ücretsiz takdim ettiği için LEVEL'a ve bu oyundan sonra piyasaya sürülen diğer Türkçe oyunlara da rağbet etmeyi ve yapımcılara destek olmayı düşünürseniz kendinize bir teşekkür ediverirsiniz artık. İyi eğlenceler, başarılar, bol şans, gelecek ay aynı saatte, aynı kanalda sizlerle beraber olmak dileğiyle yapımda emeği geçen tüm arkadaşlarıma...........

Batu Hergünsel &
Gökhan Habiboğlu
quedrus@pemail.net & valence@pemail.net

BENİ OKU!!!

Dedektif Fırtına'nın tüm okurlarımızın sistemlerinde sorunsuz bir şekilde çalışması en büyük dileğimiz. Bu nedenle, oyunla ilgili bir probleminiz olduğunda bizi mutlaka (212) 283 42 44 numaralı telefondan arayın.

Kurulum

DOS Ortamında:

CD-ROM'unuzu sürücüye yerleştirdikten sonra, DOS ortamında CD sürücünüze geçin (d: ya da e: [Enter] gibi). Burada bulacağınız DEDEKTİF.EXE dosyasını çalıştırın (Dedektif yazıp Enter'e basın). Bu EXE dosyası çalıştıktan sonra ilk olarak ses kartı ayarları ekrana gelir. Program otomatik olarak ses kartınızın ayarlarını bulacaktır. Herhangi bir yanlışlık olduğunu hissederseniz (örneğin IRQ'su 5 olan ses kartınız için 7 değeri gösteriliyor olabilir) kendiniz de ayarlayabilir ve test edebilirsiniz. Bu işlemlerden hemen sonra ÇIKIŞ seçeneğini tıkladığınızda oyun çalışmaya başlar ve giriş animasyonları ekrana gelir. Oyun sırasında farenin sağ tuşunu iki defa tıklayarak ses ayarının yapıldığı bölüme geçebilirsiniz. Bu bölümde ses sonuna kadar açık olduğu halde oyun yeterli yükseklikte ses vermiyorsa, ses kartınızın yazılımını çalıştırarak buradan sesi açmalısınız.

Windows 95 Altında:

Oyunun *kitapçığında* DEDEKTİF FIRTINA'nın, hızlı ve problemsiz çalışması amacıyla DOS ortamı için yazıldığı ve Windows 95 altında çalıştırılamayacağı belirtiliyor. Ancak biz denemelerimiz sırasında oyunu Windows 95 altında genelde problemsiz bir şekilde çalıştırdık. Windows 95 kullanıyorsanız ilk olarak oyunu DOS ortamına çıkmadan çalıştırmayı deneyin, eğer bir problem ile karşılaşırsanız DOS ORTAMINA GEÇİŞ başlığı altında anlatılan şekilde DOS'a geçin ve DOS ORTAMINDA adlı bölümde anlatılanları uygulayarak oyunu çalıştırın.

Bilgisayarı MS-DOS kipinde başlatmadan, Windows 95 altında oyunu çalıştırmak için CD-ROM'u sürücüye yerleştirdikten sonra BİLGİSAYARIM penceresini açın ve CD-ROM simgesini çift tıklayın. Açılan penceredeki DEDEKTİF.EXE dosyasını çift tıklayarak oyunu başlatabilirsiniz.

DOS Ortamına Geçiş:

Windows 95'de DOS ortamına geçmek için BAŞLAT-OTURUMU KAPAT-BİLGİSAYARI MS-DOS KİPİNDE BAŞLAT seçeneğini kullanmalısınız. Ancak sisteminiz DOS ortamında CD-ROM sürücüyü görecek şekilde ayarlanmamış olabilir. Bunun için ana dizindeki CONFIG.SYS dosyasında CD-ROM'un sürücüsünün yüklenmiş olması ve C:\WINDOWS dizinindeki DOSSTART.BAT (DOS'a geçerken çalıştırılır) dosyasında da MSCDEX programının çalıştırılması gerekir. Ayrıca aynı dosyada fare sürücüsü yüklenmeli ve ses kartı parametreleri girilmelidir. Aşağıdaki satırlar örnek dosyalara ait, bu satırları kendi sürücülerinize ve ses kartı parametrelerinize uygun şekilde değiştirmelisiniz:

CONFIG.SYS Dosyası

```
DEVICEHIGH=C:\ECS\ECSCDIDE.SYS /D:ECSCD003
```

DOSSTART.BAT Dosyası

```
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX /V /D:ECSCD003 /M:10
C:\MOUSE\MOUSE.COM /L=GB
SET BLASTER=A220 I5 D1
```

CD-ROM sürücünüzün ve farenizin dokümanlarında ya da kurulum disketlerinde de gerekli bilgileri bulabilirsiniz.

Şifre:

Oyunun sonlarında size bir şifre kelime sorulacak ve bu kelimeyi dergi ile birlikte verdiğimiz Dedektif Fırtına kitapçığında nerede bulabileceğiniz belirtilecek. Soruda yeri gösterilen kelimeyi kitapçıktan bulup, uygun değeri girdikten sonra oyuna devam edebilirsiniz.

Gerçeğin Ötesinde:

Dedektif Fırtına CD'sinde ayrıca yakında CARTOON tarafından piyasaya sunulacak olan Gerçeğin Ötesinde isimli oyunun demosu bulunuyor. Demoyu kurmak için CD'deki CARTOON/GERÇEK dizinini açın ve SETUP programını çalıştırın. Kurulum tamamlandıktan sonra, yine CD'deki GERÇEK dizininde bulunan GERÇEK1.EXE dosyasını çift tıklayarak demoyu çalıştırabilirsiniz.



Dedektif Fırtına'nın
TAM ÇÖZÜM'ü
Aralık sayımızda
KAÇIRMAYIN!!

OUTPOST 2
DIVIDED DESTINY

Yokoluşa Doğru Adım Adım

Yüzyıl, tam yüzyıl boyunca uzayın derin ve soğuk boşluğunda sürüklenip durdular. Onlar insan ırkının son kalan temsilcileriydi, felaketlerle yokolan dünyadan kaçmayı başarabilmiş birkaç yüz kişi. Yokoluşun kaçınılmaz olduğu anlaşıldığında eldeki tüm imkanlarla alelacele bir uzay gemisi yapılmış ve seçilmiş bir grup, insan neslini sürdürebilecekleri yeni bir gezegen aramak için uzayın derinliklerine doğru yola çıkarılmışlardı. Koloniciler zaten kısıtlı olan kaynakların çabucak tükenmemesi için yolculuk boyunca uykuya yatırılacak ve geminin bilgisayarları uygun bir gezegen tesbit ettiğinde uyandırılacaklardı. Ancak zaman geçiyor ve bir türlü uygun bir gezegen bulunamıyordu. Kaynakların ve enerjinin hızla tükendiğini gören bilgisayarlar bir karar vermek zorunda kaldı, uyuyanların içinden en yetkili birkaç kişi uyandırılacak ve sorulacaktı; eğer dünyaya tam benzeyen bir gezegen bulunamıyorsa, ne kadar benzeyen bir gezegen aranmalıydı ? Sonunda New Terra adını verecekleri bir gezegenle karşılaştılar, aslında burasının dünya ile hiçbir benzer yanı yoktu, atmosfer yok denecek kadar inceydi ve yüzeyde herhangi bir yaşam belirtisi mevcut değildi. Ne var ki artık daha fazla yolculuk etmeye imkan yoktu, bu gezegenle yetinmek zorundaydılar. Ana gemide bulunan iniş modüllerini kullanarak gezegenin yüzeyine ayak bastılar, beraberlerinde getirebildikleri kısıtlı malzeme ile burada Eden adını verdikleri bir koloni kurdular. Şimdi bu yeni dünyayı keşfetmek ve eğer mümkünse onu yaşanabilir bir yer haline getirmek için çalışacaklardı. Dünyadan ayrılırken yanlarına tüm insanlık tarihinin birikimi olan bilgi bankalarının bir kopyasını ve dünyada mevcut canlıların genetik kodlarını içeren bio-mühendislik kayıtlarını da almışlardı. Fakat zaman içinde koloniciler iki gruba ayrıldı, bir grup New Terra'nın yapısını değiştirmekten, diğer grup ise onu olduğu gibi kabul edip uyum sağlamaktan yanaydı. Uyum sağlama fikrini savunanlar bir gün eşyalarını toplayıp ayrıldılar ve uzak bir bölgede Plymouth adını verdikleri yeni bir koloni kurdular. İki koloni arasındaki bağlantı eski bir uydu tarafından sağlanıyordu, ancak zaman içinde fikir birliğine varma imkanı gittikçe azalıyordu. Bir gün iki taraf ta konuşmaktan bıkıp birbirlerine olan kızgınlıklarını belirtmek için bağlantıyı kestiler. Farkında olmadıkları birşey vardı, bağlantı bir daha asla kurulamayacaktı, bu sonun başlangıcı olmuştu. Plymouth kolonisinin altındaki dev kaya blokları sarsılmaya başladığında gözlem uydusundan alınan birkaç resim insanların dehşetle ürpermelerine neden oldu, tüm gezegende depremler olmaya başlamıştı. Ancak herşey bu kadarla kalmıyordu, Eden kolonisi neredeyse tamamen yokolmuştu ve hiçbir yaşam belirtisi göstermiyordu.



Tüm Sistemler Açık

Outpost 2 sadece Windows 95 ve NT üzerinde çalıştırılabilen bir oyun. Temel işlemci ihtiyacı olarak Pentium 60 belirtilmiş ancak 90 ya da 100 mhz bir işlemci ile daha iyi performans alabilirsiniz. Bilgisayarınızın en az 16 mb ram hafızası ve 1 mb SVGA ekran kartı olmalı. Oyun cd üzerinde sunulduğundan kurulum ve çalıştırma için en az 2x hızlı bir cd sürücü ve hard disk üzerinde 50 mb civarında boş alana ihtiyacınız olacaktır. Network üzerinde oynamak isterseniz hızlı bir modeme de ihtiyacınız olacak demektir. Oyun autorun destekli olduğundan kurulum hızla ve sorunsuz olarak gerçekleşiyor bu arada eğer bilgisayarınızda kurulu değilse DirectX 3.0 versiyonu da kuruluyor. Oyun esnasında tüm kumanda mouse yardımıyla gerçekleştirilmekte ve başka bir arabirime ihtiyaç duyulmuyor.

Keşif Mekiği Hazır

Oyuna başladığınızda karşınıza çıkan ana ekrandan üç farklı türde oyundan birini seçme imkanınız var. İlki Campaign Game, eğer bu tarz bir oyun oynamak isterseniz bir senaryo dahilinde bir dizi görevi gerçekleştirmeniz gerekiyor. İkincisi Colony Game, bu tarz bir oyunda ise daha çok koloninizi kurmak, genişletmek ve eğer isterseniz bir uzay gemisi inşa edip bir başka gezegeni kolonileştirmek amacını güdüyorsunuz. Son seçenek Multiplayer Game, bu seçenek

size, tabii eğer gerekli hat bağlantıları-nız mevcutsa, bir network oyununa katılma imkanı sunuyor. Oyunda iki farklı taraftan birini seçiyorsunuz. Eden ve Plymouth kolonileri, her ikisi de insan kolonileri olmasına karşın farklı fikir yapılarına sahip olduklarından teknolojileri ve dolayısıyla da sahip oldukları bina ve üniteler oldukça değişiklik gösteriyor. Ancak multiplayer oyunda tarafları ilginç bir değişiklik bekliyor, benzer oyunlarda olduğu gibi burada da başka oyuncularla müttefik olabiliyorsunuz, farklı olarak Trade Center isimli bina size diğer oyuncularla araçlarınızı takas etme imkanı sağlıyor. Belki bir kaç savaş aracı takas etmek pek önemli sayılmayabilir, ancak onların dışında yük ve ekipman taşıyan araçları da takas etme şansınız var. Bu sayede maden cevheri, yiyecek, gemi parçaları ya da bina inşa kitlerinizi de değerlendirebilirsiniz, bir kamyon fazla yiyeceği verip ihtiyacınız olan madene kavuşmak şüphesiz işinizi çok kolaylaştıracaktır. Bunun dışında Campaign ve Colony Games oynarken üç farklı zorluk seviyesinden birini seçebilirsiniz. Campaign Game seçeneğini seçerseniz karşınıza yeni bir ekran gelecektir, bu ekrandan görev brifingi alabilir ve belirli hedefler hakkında bilgi edinebilirsiniz. İngilizcesi yeterli olanlar için Story kısmında olayların gelişimini anlatan detaylı bir hikaye belirli bazı şahısların perspektifinden anlatılmaktadır.



Hep Aynı Hatalar

Oyunda Campaign Game senaryoları ağırlıklı olduğundan onlara bir değinmekte fayda var. Daha en başta olayların başlangıcına değinmiştik, ancak bu felaketi yaratan neydi ve Eden kolonisine gerçekte ne olmuştu ? Aslında her iki kolonide de pek çok sır saklanmaktaydı, ancak en korkuncu Eden laboratuvarlarının kapıları ardında yatmaktaydı. Bir grup üst düzey bilim adamı gezegeni yaşanılır hale getirmekte kullanılacak yeni bir bakteri üzerinde çalışmaktaydı, bu bakteri toprağa salıverildiğinde kayaları yemeye başlayacak ve onların arasında bulunan oksijen ve hidrojen moleküllerini açığa çıkarıp atmosferin oluşumuna yardımcı olacaktı. Esasen eski dünyada bulunan doğal bir organizmanın tamamen yeniden yapılanmış bir türü olan bakterinin geliştirilmesi neredeyse tamamlanmış ve açılan test kuyularında denemelere başlanmıştı. Tabii Plymouth kolonisindekiler bu fikirden hiç hoşlanmayacağından konu çok gizli tutuluyordu. Ne yazık ki araştırmacılar korkunç bir hata yaptıklarını farkettiklerinde artık çok geçti, bakteri asla tahmin etmedikleri bir hızla yayılıyor ve sadece toprak yemekle yetinmiyordu, biyolojik kökenli olan ve içinde su barındıran herhangi bir nesneyi de kısa sürede eritiyordu. Buna bilgisayarlarda bulunan bio-çipler ve insan vücudu da dahildi. Üstelik felaket bu kadarla da kalmıyordu, aşırı hızlı yayılan bakterinin kayaları korkunç bir hızla parçalaması yeraltında çökmelere, depremlere ve hatta volkanik patlamalara da yolaçıyordu. Yani bakteriden kaçmayı başarabilseniz bile sismik felaketlere yakalanmanız mümkündü.





Zamana Karşı Yarış

Oyunun oynanışını anlatmak için örnek olarak Eden kolonisi ile oynanan bir Campaign oyundan kısa bir örnek verelim, ancak şunu da hemen belirtelim ki ana menüden Tutorial seçilerek genel bir alıştırma yapılabilir. Oyundaki ilk göreve virüsün ana laboratuvarın altından toprak yüzeyine çıktığı ve



etrafa yayılmaya başladığı anda giriyorsunuz. Sizden istenen bölgedeki araçları ve taşıdıkları insanları bir an önce uzaktaki güvenli bir bölgeye ulaştırmanız, bunun için önce araçlara ve sonra da gitmelerini istediğiniz yere sol mouse tuşu ile tıklamanız, bu sayede hareket etmelerini sağlamanız gerekli. Bir arada bulunan üniteleri sol tuşu basılı tutup çerçeve içine alarak grup halinde hareket ettirmekte mümkündür. Sağ tuşa tıkladığınızda mouse ikonu o an seçili olan birimlerden ayrılıp tekrar bağımsız hale gelir. Grup halinde seçilen üniteler için ekranın sağ kısmındaki bölümde genel komut ikonları belirirken, bağımsız seçilen üniteler için her birimin kendine has hareket ikonları görülecektir. Mesela savaş aracı için saldırı komutu ya da yük kamyonu için boşaltma komutu gibi, oyundaki farklı ünitelerin değişik hareket biçimleri ve görevleri vardır. Bir sonra alacağınız görev ise bu bölgede geçici bir koloni kurarak üretim ve araştırmada bulunmak, böylece daha sonrası için gereken bilgi ve ekipmanı hazırlamaktır. Ekranın sağ üst tarafında bulunan ekran bölge haritasını gösterir, ancak ünitelerinizin bulunmadığı bölgeler sisli görünecektir. Ayrıca gece olduğunda eğer araçların farlarını küçük far ikonuna tıklayarak yakmazsanız bu durum devam edecektir. Bu haritanın altında bulunan bir dizi küçük ikon size koloni yönetiminde yardımcı olacak bilgileri içerir. İlki kurulu olan fabrikaları ve ne ürettiklerini gösterir. Sonra ki ikon elinizdeki araçların bir listesini verir. Bir sonra ki elinizdeki insan sayısını, onların moral durumlarını ve materyal stoklarınızın durumunu gösterir. Onun

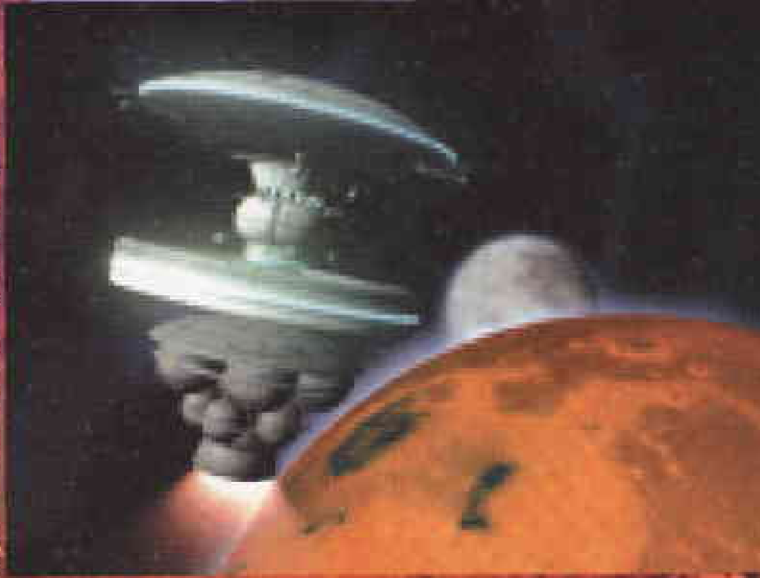
yanında bilgisayardan gelen uyarı mesajlarının listelendiği ekranı açan ikon bulunur. Daha sonrakiler ise uzay programlarınız ile ilgili genel bilgileri veren ve Options menüsünü açan ikonlardır. Options menüsünden oyunla ilgili genel detayları ayarlayabilir, dosya kaydedebilir ve görevi bitir-



mek için yapmanız gereken işlerin ne kadarını tamamladığınızı görebilirsiniz. Özellikle oyun ilerledikçe yapılması gereken yeni işler bu listeye eklenecektir. Bir binaya tıkladığınızda bina ile ilgili bilgi ve komutları içeren ekran sağ alt köşedeki bölümde belirecektir. Binaların çalışabilmesi için bir kaç ana koşul var. Öncelikle her bina seri ya da paralel bir biçimde tüneller vasıtasıyla Command Center yapısına bağlanmış olmalıdır. Bu tünelleri elinizdeki inşaat makineleri ile yaparsınız. Bundan sonra binanın aktif hale geçirilmesi için ACTIVATE ikonuna tıklamanız gerekir. Eğer bina aktif hale geçemiyorsa bunun birkaç sebebi vardır, ya yeterli miktar enerji üretilmiyordur, ya da binada görev yapacak yeterli işçi ve bilimadamınız yoktur. Bol işçi için bol



yerleşim birimi, yiyecek ve yüksek moral gereklidir, zamanla kolonimizin nüfusu artacaktır. Ancak bilimadamı biraz daha çaba ister, bir üniversite kurmanız ve ihtiyaç fazlası işçileri burada eğitmeniz gereklidir. Bunun dışında fabrikalar üretim için bol miktarda madene ihtiyaç duyar ki, bu da madenlerden çıkardığınız ya da enkazlardan topladığınız cevheri fırınlarda eritip stoklamak yöntemiyle karşılanacak bir ihtiyaçtır. Bir bina kurmak için öncelikle çalışır durumda bir yapı fabrikası, bolca maden ve bir inşaat aracı gerekir. Binalar prefabrike kitler şeklinde üretilip stoklanır. İnşaat aracı fabrikaya girdikten sonra, fabrikaya tıklayarak STORAGE ikonuna basmalı ve depoda bulunan kitlerden birini seçerek araca yüklenmesini sağlamalısınız. Bundan sonra iş aracın taşıdığı yükü nereye kurması gerektiğini işaret etmeye kalmıştır.



Gün Batarken

Oyunda yaklaşık 140 civarında sivil ve askeri amaçlı bina ve ünite bulunduğunu, bunların da birbirleriyle son derece detaylı bir şekilde ilişkilendirildiğini düşünürseniz, Red Alert ve benzeri tıkla-kur, tıkla-yoket oyunlardan ne denli farklı olduğunu tahmin edebilirsiniz. Ayrıca 24 adet Campaign görevi ve ilerledikçe gelişen bir hikaye oyuna benzerlerinde olmayan bir macera havası katıyor. Görevleri bitirmek için belirli koşulları yerine getirmenin dışında, bir önceki görevde yaptığınız fazladan üretim ve araştırmanın sonuçları sonra ki görevinizin daha kolay ya da zor olmasını sağlayabiliyor. Karşılaşacağınız tehlikeler ise sadece düşman araçları ile sınırlı değil. Depremler, volkanik patlamalar, meteor yağmurları, fırtınalar New Terra üzerinde günlük yaşamın doğal parçaları. Tabii bir de gittikçe



yayılan ve güçlenen şu canavar bakteri Blight unutulmamalı, bu oyunda en büyük düşmanınız şüphesiz zaman. Genel olarak ele alındığında ise grafiklerin ve efektlerin hiç fena olmadığını söylemek mümkün, belki oyuncu genel koloni durumu hakkında daha detaylı bilgilendirilebilirdi, ancak çoğu oyunda bunun yarısı kadar bile derinlik ve çeşitlilik bulmak mümkün değil. Sonuç olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, eğer farklı bir real-time strateji oynamak özlemindeyseniz bu oyun sizi bir hayli meşgul ve de tatmin edecektir. Ancak eğer favori oyunlarınız Red Alert yahut KKND ise Outpost 2 size fazla detaylı ve yavaş gelebilir, fakat yine de bir gözatmaya değer.

War Lord



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Windows 95 ve NT, Pentium 60, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, 50 MB HDD



HEXEN II

Son Savaşın Ayak Sesleri!

Çağlar boyu anlatılan bir efsaneden başka birşey değildi Serpent Rider denen karanlık varlıklar ve onların korkunç güçleri, ya da en azından insanoğlu öyle olduğunu sanmıştı. Sonra bir gün D'Esparil adındaki Rider emrindeki orduyla dünya yüzüne indi, ancak artık adı bile hatırlanmayan bir Elf savaşçısı onu durdurmayı ve ordusunu yoketmeyi başardı. Bunun üzerinden uzun zaman geçmiş ve olanlar unutulmaya başlamıştı ki, ikinci ve çok daha güçlü bir Rider, Korax intikam için geldi. Ancak o da karşısına çıkan üç güçlü savaşçı tarafından yokedilmekten kurtulamadı. Artık herşeyin bittiğini ve tehdit kalmadığını sanan insanlar kendi dertleriyle uğraşmaya daldılar ve olanlar çağlar boyu anlatılan efsaneler olarak tarihin derinliklerine kazındı. Geçen yüzyıllar insanoğlunun hafızasını uyuştururken, son ve en güçlü Serpent Rider olan Eidolon kendi dünyasında hazırlanıyor, insanların sonunu getirecek nefret dolu planlarını uygulayacağı zamanın gelmesini sabırla bekliyordu. Ve sonra, bir gece aniden gökyüzünden ateş yağmaya başladı, tüm birgün boyunca insanların en büyük krallıklarının üzerine yağan alev gülleleri orduları ve şehirleri acımasızca yokertti. Ardından dev taş golem orduları dört büyük komutanın emri altında, dört büyük krallıktan kalanları işgal etti. Şimdi dört kıtada dört büyük generalin, mahşerin dört atlısının orduları hüküm sürüyordu ve Eidolon karanlık kulesinde başarının tadını çıkarıyordu. Onunla karşılaşmaya kim cüret edecekti ? Kim olursa olsun, önce dört generali ve ordularını yenmesi gerekiyordu: Kıtlık, Hastalık, Savaş ve Ölüm !

Güçlü Çelik ve Kara Büyü!

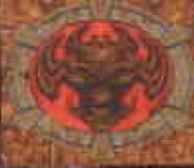
Hexen 2 uzun süredir konuşulan ve beklenen bir oyun. ID ve Raven ortaklığı sonucu Quake engine kullanılarak yapılmış, ancak onunla kıyas kabul etmeyecek kadar üstün özelliklere sahip. Oyun sadece Windows 95 altında çalışıyor ve Open GL standardını da destekliyor. Ayrıca piyasada bulunan pek çok 3D hızlandırıcılı grafik kartı için de tam destek veriyor, kısacası tam anlamıyla canavar bir sistem üzerinde harikalar yaratması için tasarlanmış. Ancak paniğe kapılmayın, oyun gösterişsiz bir sistem üzerinde de rahatça çalışabiliyor, tabii performansı da ona göre oluyor. Oyunu Pentium 100 işlemci ve 16 mb ram takılı bir cihazda test ettiğimde ki bu zaten istenen minimum donanım oluyor, 320x200 çözünürlükteki grafiklerle rahatça oynama imkanı buldum. Bazıları bu grafik seviyesini pek yeterli bulmayabilir ancak bence o kadar kötü değil, fakat ille de çok iyi grafikler isterseniz bir



P-200 MMX işlemci, 32 mb ram ve 3D hızlandırıcılı bir ekran kartı edinmeniz gerekecek. Kurulum için hard disk üzerinde ne kadar geniş bir yer ayırırsanız performans o kadar iyi olacaktır, eğer mümkünse tam kurulumu seçin, bu yaklaşık 120 mb kadar bir yer götürür ama özellikle seviyeler yüklenirken uzun süreler beklemekten kurtulursunuz. Cd sürücünüz ise en az 4x olmalı, eğer network oyunlarına katılmayı planlıyorsanız zaten güçlü bir modeminiz var demektir.

Öncülerin Ayak İzlerini Takip Edin!

Hemen belirtelim, eğer Quake ve benzeri oyunlardaki su katılmamış şiddet, sade haritalar ve basit bulmacalar sizi bu tür oyunlara çeken başlıca unsurlar ise, bir başka deyişle tek amacınız birkaç el ateş edip rahatlamaksa, Hexen 2 size istediğinizi vermekte zorlanacaktır. Bu oyun silahların olduğu kadar beynin de kullanılmasını gerektiriyor, aksi halde bir bölüm bile ilerleyemeden olduğunuz yerde civatalarınızı sıyırırsınız. Öncelikle karakter seçimi ile



işe başlayalım, farklı sınıflara mensup dört karakter mevcut; Paladin güçlü ve onurlu bir savaşçı, Crusader büyü ve çelik arasında dengeli bir ilişki kuran bir maceracı, Necromancer öldürdüklerinin ruhlarıyla beslenebilen bir kara büyü ustası, Assassin ise gölgelerde kaybolmayı ve sessiz hareket etmeyi başaran dişi bir katil. Hepsi az ya da çok büyü kullanıyor ve silahları için gereken cephaneyi büyü enerjisinden sağlıyorlar. Tüm karakterler oyun ilerledikçe kendilerini geliştiriyor ve seviye atlıyorlar, bu onların daha hızlı, dayanıklı olmasını sağlamaktan başka sahip oldukları özel yetenekleri daha verimli kullanmalarını, daha güçlü silahlar ve büyüler kullanabilmelerini ve büyüleri daha etkili yapabilmelerini de sağlıyor. Oyun esnasında Tab tuşuna basılı tutarak karakter ekranınıza ulaşabilir, buradan karakter istatistiklerinizi, elinizdeki ekipmanı ve bulmaca parçalarınızı görebilirsiniz. Q tuşu ise Quest yani o an ki amacınızla ilgili bilgileri size gösterir. Dört farklı sınıf için toplam otuzdan fazla silah mevcut, ancak çoğu ilerki seviyelerinizde kullanabileceğiniz şeyler olduğundan onları bulmak ve kullanmak için sabretmeniz gerekecek. Tam ekran oynarken dikkat etmeniz gereken iki önemli gösterge ekranın sol alt köşesindeki yaşam ve mana göstergeleri



bunların kapasitesi de seviyenizle beraber artacaktır. İki tip büyü mevcut, ilki yeşil ve mavi mana kullanarak silahlarda kullandığınız büyü, ikincisi ise etraftan topladığınız artifactlar yardımı ile envanterden seçip Return tuşu ile uyguladığınız büyü. Mesela Summon Satan, yani iblis çağırma büyüsü için elinizde bir tek o artifact bulunması yeterli, manaya ihtiyaç yok. Takım oyunları düşünülerek envanterdeki nesneleri yere bırakmanız da mümkün kılınmış. Bunun haricinde yerde duran bir nesneyi itebilir ya da yerinden kaldırabilirsiniz. Oyunda etkileşimde bulunmadığınız bir nesne yok gibi, bacaklarını kırıp bir köprüyü yıkabilir, ya da dev bir arbalet ile mızraklar fırlatarak ağaçları ya da taş kuleleri parçalayabilirsiniz. Ancak bu durum silahlarınızı dikkatli kullanmanızı da gerektiriyor. Bunun dışında oynanış tarzı olarak Quake ile arasında çok büyük farklar yok. Zıplamak, atlamak, diz çökmek, tırmanmak, yüzmek ve büyü yardımıyla uçmak sık yapılacak hareketler.



Dört Kıta, Dört General!

Oyunda dört bölüm var, ancak bunlar bildiğiniz anlamda haritalar değil. Her biri farklı bir uygarlığın bulunduğu dört kıtadaki dört generali ve tabii ordularını yokettikten sonra kara kulesinde sizi bekleyen Eidolon ile karşılaşmalısınız, o ve gücünün kaynağı olan Chaos Sphere yokedildiğinde maceranız tamamlanacak.



İlk Hexen ile tanışmış olanlarınız o oyunda otuzdan fazla karmaşık harita olduğunu ve bölümler arasında dolaşılması gerektiğini bilirler, durum burada da farklı değil. Her kıta kendi içinde çok sayıda bölümden oluşuyor ve küçük bir bilmeceyi çözebilmek için bile yarım düzine harita arasında mekik dokumanız gerekebiliyor, hele bir de herşeyi yanlış anlamışsanız ya da yapmamanız gereken birşey yapmışsanız Tanrı yardımcınız olsun. İşte burada çok önemli bir noktaya geliyoruz, oyunu Quake kafasıyla oynayan bir arkadaşın tam dört saat boyunca bir bölüm bile ilerleyemeden terlemesini seyrettim, doğrusu sonuçta bıkıp bilgisayarı kapatmasına hak vermemek mümkün değil. Ancak bu çok doğaldı, bir kapıyı açmak için gereken anahtarın ya da manivelanın bir yerlerde gizli olduğunu sanıyor ve etraftaki mesajları gözardı ediyordu. Nedir bu mesajlar, nerede bulunur? Öncelikle etraftaki taş tabletler ve açık duran kitaplara yaklaştığınızda eğer bir mesaj içeriyorlarsa bu ekrana yansıyacaktır. Büyük demir kapılar ve benzerlerinin yanında bulunması muhtemel taş plakalar genelde o kapının nereye açıldığını gösterir, bazen de alakasız gibi

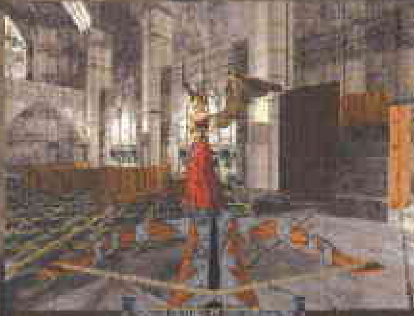




görünen bir nesneye yaklaşmak ya da dokunmak onun oyundaki rolünü anlatan bir mesajın çıkmasına sebep olabilir, bir miktar İngilizce bilmenin gerekliliğini vurgulamadan geçemeyeceğim.

Tyranith ve Onun Kötü Kaderi

Herşeye rağmen Eidolon ve generallerine karşı duran ilk siz olmayacaksınız, ama zaten burada bulunma sebebiniz maceraya atılmak ya da Thyrian dünyasını yokoluştan kurtarmak değil. Canlı cehenneme karşı başkaldırmanızın esas sebebi eski dostunuz Tyranith, o sizden önce son Serpent Rider ve Mahşerin Dört Atlısı'nı yoketmek için harekete geçmiş ve ortadan kaybolmuştu. Ancak yenilgi ihtimalini



göze alarak takipçileri için yol gösterici mesajlar bırakmayı ihmal etmediğini göreceksiniz. Gerçekten de o işi tamamlamaya çok yaklaşmış fakat Eidolon tarafından kurulan korkunç bir pusuya düşüp savaşarak ölmüştür. Aynı kaderi paylaşmamak için etrafınıza çok dikkat etmeniz gerekli, mesela uzaktan gelen ritmik taş kırma sesleri duyarsanız ne olduğunu görmek için acele etmeyin, büyük ihtimalle bir



stone golem devriyesidir. Sesler gibi ışık efektleri de işinizi bir hayli kolaylaştıracaktır, derin bir suya dalmadan önce eğilip aşağı bakın, dalgalanan yosunların arasındaki koyu gölge sizi sabırsızlıkla bekleyen bir dip canavarı olabilir! Gelelim grafiklere ve efektlere, doğrusu şu anda harita tasarımı olarak bu oyunun bir rakibi yok, mekanlar tamamen gerçek mimari yapılardan uyarlanmış. Orta Çağ Avrupa, Eski Yunan ve Mısır, Antik Latin Amerika mimarileri dört kıtanın yapısına can vermiş. Binalar, şatolar ve diğer yapılar son derece gerçekçi bir plana uygun hazırlanmış, bunların yanında Quake binaları mantıksızca hazırlanmış tuhaf labirentler gibi görünmekten kurtulamıyor. Ayrıca doğal toprak yapısı da bu kurala uyuyor, çayırlar,



mağaralar, tepeler öyle doğal geliyor ki insan önce gevşiyor ve sonra da öyküyü hatırlayıp ürperiyor. Yine en küçüğüne dek tüm nesnelerin üç boyutlu olarak modellendirildiğini söylemeliyim, düşmanlar ise en düşük grafik seviyesinde bile yüz hatlarına dek ne denli ince işlendiklerini belli ediyorlar. Zeka seviyeleri öyle çok muhteşem değil, ancak hızlı ve öldürücüler, çeşit olarak ise pek de az sayılmazlar, üstelik generaller dışında dövüşmeniz gereken başka Boss sınıfına sokabileceğimiz yaratıklar da var.

Savaşan Kılıç Keskin Kalır

Doğrusu bu oyun oldukça geniş ve detaylı, ancak oynandıkça sırlarını açığa vuruyor ve sizi asla sıkmıyor, tabii





doğru şekilde oynuyorsanız. Müzikleri konuya uygun hazırlanmış ve cd üzerine doğrudan kaydedilmiş. Her açıdan şu ana dek gördüğüm en iyi oyun diyebilirim. Şahsen sadece önünüze geleni vurduğunuz ve koridorlarda koşturmaktan başka birşey yapmadığınız oyunlardan bana sıkıntı geldi. Böylesi bir atmosfere ve yapıya sahip oyunlara pek sık rastlanmıyor. O keşfetme ve sırları çözme havasına insan bir defa girdi mi dünyadan kopuveriyor. Yani oradasınız ve olayları yaşıyorsunuz, daha ne denebilir ki? Tamam yüksek kaliteli grafikler için pahalı sistemler gerekiyor, ama sonuçta şu da bir gerçek ki, eğer siz hayal gücünüzü çok zaman önce yitirmişseniz zaten o duyguları size hiçbir şey yaşatamaz. Hexen 2 maceraya atılmak isteyenler için biçilmiş kaftan.

Storm Guard





LEVEL KARNESİ
ACTION

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19

Pentium 100 İşlemci, 16 Mb. RAM, 10 Mb. HDD, 4x CD-ROM, Windows 95



DARK COLONY

LEVEL EKİM 97

Ben Daha Çok Gençken!

Buraya gel evlat, nasıl gidiyor bakalım? Demek bugün akademiden resmen mezun oldun, sanırım yakında seni uzak kolonilerden birine gönderirler. Vay canına, torunum büyümüş te kurmay subay bile olmuş. İşte şimdi iyice yaşlandığımı farkettim. Zaman nasıl da geçiyor. 51. Bölge Askeri Akademisinden mezun olduğum günü daha dün gibi hatırlıyorum oysa, hele Pan Luma Industries ile sözleşme imzalayıp Mars kolonisine gönderilişim ve mekiğin yüzeye inişi, kumandanlığa başlamam! Heh heh heh, o zamanlar çok genç ve heyecanlı bir tiptim biliyor musun, şimdiki nesile bakıyorum da sanki tüm bu imkanlar size çok normal geliyormuş gibi heyecansızsınız. Ama benim zamanımda tüm bu teknolojik gelişmeler, dev uzay gemileri ve uzak yıldız sistemlerindeki koloniler sadece bir hayaldi. Ah sahi, sana Mars Savaşlarında yaşadığım maceraları ve tecrübelerimi hiç anlatmadım değil mi? Çok normal, doğduğundan beri baban seni yatılı okullara gönderip durdu, seni neredeyse senede bir görürdüm. Off, gel şuraya otur da iki satır laf edelim, gelirken iki şişe soğuk bira ve bir de puro getir, ama sentetik olanlarından istemem, zaten artık herşey sentetik bari onların gerçeğini içeyim, ayrıca bana sağlığım hakkında nutuk çekme. Ben ne savaşlardan sağ çıkmış bir adamım, üstelik artık zaten günlerim sayılı, bari ağız tadıyla gebermeme izin verin.

Ah, Lanet Çokuluslu Şirketler!

Benim zamanımda evlat, para herşey demekti. Dev şirketler her konuda söz sahibiydi, onları ilgilendiren iki şey vardı: daha çok para kazanmak ve rakipleri safdışı bırakmak. Onların bu politikaları yüzünden insanlık çok büyük zarar gördü ve sonunda kendi kazdıkları kuyulara düştüler, ama bu başka bir hikaye. Neyse, teknoloji geliştikçe dünya onlara dar gelmeye başladı, önce Ay ve sonra da Mars ile ilgilenmeye başladılar. Derken birgün araştırma gemilerinden biri Mars yüzeyinde detaylı bir keşif gezisi yaparken daha önce bilinmeyen bir madene rastladı, Petra-7! Bu maden genelde gaz halinde bulunuyor ve gezegenin derinliklerinden yüzeye çıkıyordu, tıpkı ikiyüzelli sene önce dünyada kullanılan fosil yakıtları gibi! Ne var ki bu madenin çok farklı özellikleri vardı, basit bir işlemle saf enerji haline dönüştürülebiliyor ve bu enerji de radyo dalgalarıyla aktarılabiliyordu. Doğrusu enerji sıkıntısı çeken dünya için bulunmaz bir nimetti. Bu durumda özel şirketler Mars üzerinde terraformasyon işleminin uygulanması ve gezegenin yaşanabilir bir hale gelmesi için kolları sıvadılar, ama işbirliği yapılmadan bunun altından kimsenin tek başına kalkması mümkün değildi. Maden çıkarma haklarını da aralarında bölüşeceklerdi, böylece herkes mutlu olacaktı.



Sonra hesapta olmayan aksilikler çıkmaya başladı, sabote edilen tesisler, ortadan kaybolan ekipmanlar, devriyeden dönmeyen askerler! Hatırlıyorum da, durum bir ara öyle kritik bir hale gelmişti ki neredeyse tüm şirketler topyekün savaşa gireceklerdi, herkes bunun bir diğerinin marifeti olduğunu sanıyordu. Ama çok geçmeden esas sebep kendini gösterdi. Hayır, evrende yalnız değildik ve başka bir ırkın da güneş sistemimizle ilgili planları vardı. Bunlar kendilerine Taar diyen bir ırktı, yaklaşık beşyüz yıldır güneş sistemini inceliyorlardı. Asında ilk başta ilgileri sadece bilimsel merak üzerine kuruluymuş, sadece bizim sistemimizi değil, başka sistemleri de inceliyorlarmış. Ancak çok uzaktaki dünyaları beklenmedik bir dizi doğal afet sebebiyle yaşanmaz hale gelince yokolmamak için kendilerine yeni bir yer aramaya başlamışlar. Tüm bunları ele geçen bir Taar kumandanının sorgulanması sonucu öğrenmiştik. Tabii gerçek ortaya çıkınca herkes daha sıkı bir yardımlaşma içine



girdi, ama Taar kolonicileri Mars yüzeyine çoktan yayılmışlardı. Ben o zamanlar biraz para kazanmak ve maceraya atılmak isteyen bir gençtim, en iyi seçenek askeri eğitim alıp özel birliklerden biriyle sözleşme imzalamak gibi görünüyordu. Ben de *51.* Bölge Akademisi'ne başvurdum, burada kumandan adayları temel eğitimden geçerler ve sonra bağlı oldukları şirketin emrindeki birliklerde görev alırlardı. Temel eğitimde bazı özel koşullar öğretilir ve düşman olarak ta robot dronlar kullanılırdı. Kumandanlık zor işti, doğrudan savaş meydanında diğer birliklerle beraber çarpışmak ve bu arada elimdeki komuta cihazından birliklerin ve koloni binalarının durumunu denetlemek zorundaydım. Hatta bazen tek başıma devriye gezmek zorunda bile kalırdım, çünkü komutan olduğum için en pahalı donanım bana verilir ve bu sayede daha geniş bir alanı görebilirdim. Diğer askerlerin ve yer birimlerinin çoğu çok kısıtlı bir görüş mesafesine ve silah menziline sahipti.

[illegible]

Mars yüzeyindeki çalışmalar her bölgede olumlu sonuç vermemişti. Su ve orman çoğu yerde vardı ama bazı sahalar tamamen çöldü. Harekat büyüdükçe ve eleman sayısı arttıkça etrafı denetlemek zorlaşıyordu, neyse ki elimizdeki ekipmanlar bir hayli gelişmiş olduğundan etrafa dağılan birliklerimi görmek ve onlarla iletişim kurmak her zaman mümkün oluyordu. Ah, bak *burada eski fotoğraflarım var*, belgesel değeri olduğundan bol bol resim çekmek kumandanlar arasında adetti. Mesela bak bu resimde ana koloni binasının yanında duruyorum, binalar çeşit olarak fazla değildi ve onları aynı yerdeki beton zemine kurardık. İşte şu arkada görünen krater şeklindeki sarı dumanlar saçan çukur aktif bir Petra-7 madeni, üzerinde gördüğün büyük kuleli araç ise gezici bir rafine, bu madenler bir süre sonra tükenİyordu, etrafta devriyeler dolaştırıp yenilerini aramak gerekliydi. Yeni bir bina kurduğumuzda dev indirme gemisi gelir, istenen binayı hemen yerine yerleştirirdi. Ayrıca bu gemiler destek birlikleri indirmek ya da ağır yaralanan kumandanları alıp hastane gemisine götürmek için de kullanılırdı. Bir kumandan olarak belirli aralıklarla destek isteme hakkım vardı, bazı görevlerde ise ben istemeden gelirdi. Şu fotoğraf ise beni ve başka şirketler hesabına çalışan birkaç arkadaşı birlikte gösteriyor, hmmm, sanırım bir kahve molası esnasında çekmişiz bunu. Üzerimizdeki zırhlara dikkat et, bunlar kendi imkanlarımızla araştırma yapıp güçlendirdiğimiz silah ve zırhlar, standart olarak dağıtılan malzeme doğrusu pek işe yaramazdı. Şu kolumda takılı olan data pad ise tüm operasyonu yönetmemi sağlıyordu. Uydu bağlantısı ile savaş alanını, tabii orada herhangi bir elemanım varsa, havadan görebiliyordum. Bak burada ne var, data pad kullanma klavuzu, ben bunu atmamış mıydım? Bunu akademideyken her kumandana dağıtırlardı, tabii şimdi bunlar sizin için antika sayılır *ama o zaman muhteşem bir* yenilikti. İşte şu ekran bölgeyi ve üzerindeki herşeyi havadan görmeni sağlıyor, alttaki minik kısım telsiz mesajları için, sağ taraftaki ekranlar ise genel bölge haritası ile komut ekranı. Bu komut ekranından yeni birliklerin ve binaların üretimi, zırh ve silah geliştirme araştırmaları ayrıca birliklerin genel hareketleri ile ilgili komutları verirdim. Mesela üç yeni Reaper robotu lazım, üç kere Reaper resmine ve sonra Build tuşuna bas ve hop, işte mekanik bebeklerim sıcağı sıcağına fabrikanın kapısından çıkıyorlar. Tabii kasada paran varsa! O para dalgasına ne zorluklar çektik, bazı bölgelerde bol düşman ve azıcık Petra-7 olurdu, o zaman işin yoksa bekle de uydu aracılığıyla şirket sana damla damla kredi göndersin. Bir de merkezden alelacayip komutlar verirlerdi, yok kayıp kumandanı ara bilmem ne. Ya ben burada Taar saldırısına zor dayanıyorum, *bir de* işim yok elimdeki kısıtlı gücü bölüp aramaya çıkacağım, oh ne ala! Hele bir de başka şirketlerle ortak girdiğimiz çarpışmalar var ki evlere şenlik. Neyse ki elimizde S.A.R.G.E. diye bir cyborg vardı da bunu başka rafinerilerin yanına sokup











Petra-7 çalabiliyorduk, işin pis tarafı bunu Taar birlikleri de yapabiliyordu.

Sonra Karanlıktan Bir Sy Demon Fırladı!

Doğrusu çarpışmalarımız çok kanlı geçerdi evlat, hele gece olup ta etrafa karanlık çökünce herşey daha dehşet verici bir hal alırdı. Biz genelde mekanik araçlar kullanırdık, ama Taar askerleri çok daha ürkütücü araçlar kullanırdı. Onlar tamamen genetik mutasyona uğratılmış ve vahşileştirilmiş yabancı organizmaların desteğinde savaşa girerlerdi. Bazılarının üzerine



silah bile yerleştirmişlerdi. Ama iş bununla bitse iyi, gezegendeki çalışmalarımız esnasında ne bulduk dersin? Neredeyse altmışbeşmilyon yıl önce yokolmuş bir uygarlığın izlerini, üstelik geride bıraktıkları araçlardan bazıları hala çalışır durumdaydı ve ele geçiren tarafın üstünlük kazanmasına imkan tanıyacak kadar da güçlüydüler. Bunların yüzünden öyle çok adam kaybettim ki, bazen savaş alanı tam bir kan gölüne dönüyordu, pek çok iyi askerin parçalanmasına ya da delirmesine şahit oldum. Bir keresinde gece vakti adamlarım bir Taar mayın tarlasına düştüler, ben ve birkaç asker dağılmış bir durumda zar zor kaçmayı becerdik. Bazen diğer kumandanlarla cybernet üzerinde karşılıklı tatbikatlar yapar, böylece kendimizi hazırlamaya çalışırdık, ama tabii her zaman bunu yapacak boş vakti olan birilerini bulmak mümkün olmazdı. Yine de bir görev aldık mı, tüm imkansızlıklara rağmen geceler ve günler boyunca hiç uyumadan çalışır, başarılı olmaya bakardık, hayatta kalmanın başka yolu yoktu. Bugün bile herşey çok net bir şekilde gözümün önüne geliyor, karanlık ve



sakin bir gecede devriye gezen askerlerimi görüyorum, sonra gecenin için-



den sürüyle Taar şeytanı fırlıyor ve ortalık karışıyor, kim nerede anlamak çok zor. Çığlıklar ve patlamalar karanlığı yırtıp Mars göklerinde yankılanıyor!Uh, sanırım bir bira daha içeceğim, hatta iki tane daha iyi olur, belki yeterince sarhoş olursam o korkunç saatleri unutabilirim. Doğrusu ya, o günden sonra başka savaşlara da girdim, ama hiçbiri Mars görevleri kadar bende iz bırakmadı, tam bir bölgeyi güvenliğe aldım derken bir uçan daire belirir, bir sürü Taar askerini



ortalığa döküp tozolurdu. İşin yoksa dökülenleri temizle bakalım, hıh hıh hıhhhh! Bunu asla aklından çıkarma evlat, savaş alanında her zaman esnek davrananın kazanma ihtimali daha yüksektir. Küçük bir kuvveti devriye görevine çıkarmak sana avantaj sağlayacaktır, böylece yaklaşan düşmanı önceden görebilirsin ve önlem alabilirsin. Bizim zamanımızda hava kuvveti kısıtlıydı, elimizde hafif zırhlı tek bir model uçak vardı, ben bunları genelde keşif ve topçuların koordinasyonunda kullanırdım. Şu fotoğrafta gördüğün kule ise sabit füze rampası, bir yere gönderip kurulmasını emrettiğin zaman savaşın sonuna dek orada



kalırdı. Dediğim gibi elimizdeki ekipmanın türü bugüne nazaran çok kısıtlıydı, esas sorun elindekileri en iyi şekilde kullanmaktı. Bildiğim kadarıyla şimdi ordunun böyle sorunları yok, ama unutma bizler özel şirketlerin özel ordularında görev yapıyorduk ve onlar her konuda gerçekten çok cimriydiler. Oh, vay canına şu hale bak saat kaç olmuş, neredeyse öğleyi geçiyor. Bugün birkaç eski silah arkadaşımla buluşacaktım. Heh heh, evet çok doğru bildin evlat, eski ve paslı tüfekler bir araya gelip birbirimize eski savaş yaralarımızı göstereceğiz. Sonra da her halde kafa çekip romatizmalarımızdan



yakınırız, ya da bir mekiğe atlayıp şu yeni yörünge istasyonunda piyasa yapmaya gideriz, duyduğum kadarıyla orası bayağı neşeli ve renkli bir yermiş, hıh hıh hıhhh! Eeee, eski paralı askerler böyledir, canları çıkar ama huyları çıkmaz, hep günü birlik yaşarlar. Herhalde sen de yolculuk için hazırlanırsın, beni habersiz bırakma evlat, senden başka akrabam kalmadı. Gittiğin yerden beni ararsan bir ara eski gemime atlayıp kafanı şişirmeye gelirim. Şimdilik hasta la vista, baby!

Mad Dog

DARK COLONY

LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19

Windows 9-5, Pentium 100, 16MB RAM, 4X CD ROM, 20 MB HDD



LEVEL Kasım/97

Gölgelerden Gelen Intikamcı

Soru: Blood hosuna gitti mi ? Cevap: Nı hahahahahaaaaa! Gerisini tahmin edebilirsiniz, kan banyosu yapmayı sevenleriniz için henüz herşey bitmedi. Şimdi küveti doldurma ve kadehleri soğutma sırası gölgelerden gelen adamda, ama bakalım Shadow Warrior bu işte vampir dostumuz kadar başarılı mı ? Öyle ya, her önüne gelenin en kanlı oyunu yapmakla övündüğü bu zamanda insan dietine çok özen göstermeli, ne de olsa yetersiz beslenme kötü sonuçlar doğurabilir. Ama korkmanıza gerek yok, yaşlı dostumuz Lu Wang katanasından geleni ardına koymuyor ve karşılaştığınız düşmanlarda, kendi deyimiyle 'kişilik bölünmesi' yaratıyor, elinizin kana bulanması için artık fazla bir sebep ve çabaya ihtiyacınız yok.

Kan, Kan, Kan, Kannnn

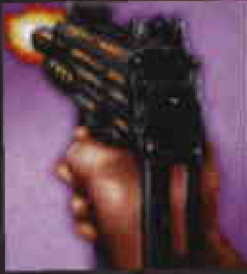
Bu oyun temel olarak Duke Nukem engine üzerine kurulmuş bir yapıya sahip, ancak genel olarak ondan daha gelişmiş ve detaylı olacak şekilde tasarlanmış. Çalışmak için Pentium sınıfı bir işlemci ve en az 16 mb ram istiyor. *P-100 ve 16 mb ram takılı iyi çalışan bir* makinede test ettiğimde 640x480 grafiklerle son derece rahat oynama imkanı buldum, ancak şunu hemen belirteyim ki setup yaparken ses efektleri ile ilgili ayarları, mümkün olanın çok daha altında bir seviyeye ayarlamıştım, bu durum oyunun atmosferini fazla bozmadan işlemcinin yükünü hafifletiyor. *Oyun DOS ve Windows 95 altında ça*lışabiliyor. DOS altında kurulum sorunsuz ve performans yeterince tatminkar oluyor. Kurulum için hard disk üzerinde yaklaşık 70 mb kadar boş bir alana ihtiyaç var, tabii bir de en az 4x hızlı cd sürücü gerekli. Ancak eğer kurulum tamamlandıktan sonra müziksiz oynamayı kabul ederseniz cd olmadan da oyunu çalıştırabilirsiniz. Tüm müzikler soundtrack şeklinde cd üzerinde kayıtlı ve oyunda bundan ayrı midi müzikleri mevcut değil. Oyun sekiz kişiye kadar network oyunlarını desteklediğinden güçlü bir modem *ihtiyaç listesindeki* bir başka madde.

Katana ve Shuriken

Lu Wang eski bir Ninjitsu ustası, uzun zaman sonra katanasını kuşanmasına sebep olan kişi ise Zilla, kara büyü ve teknolojiyi birlikte kullanıp tüm dünyayı ele geçirmeyi planlayan bir Japon endüstri devi. Ancak Lu Wang alıştığımız kahraman tiplemesinin çok dışında kalıyor, öyle ki Duke *Nukem bile onun yanında biraz sönük*



kalıyor. Tam bir maço erkek tiplemesi. Üstüne üstlük hasta edici bir espri anlayışı var, sadece Japon aksanıyla devamlı yumurtladığı vecizeler bile karşısındaki insanın işini hızla bitirmeye yeter. *Kılıcıyla ortadan ikiye biçtiğit* adama kişilik bölünmesi teşhisi koyuyor, bozuk bir araçla karşılaştığında herhalde dandik Amerikan malıdır diye dalga geçiyor. Tabii olaylar da konuya uygun yerde, Japonya'nın farklı mekanlarında geçiyor, bazen bir şehir, bazen de sıcak kayalar püskürten bir yanardağın etrafı olabiliyor. Genel olarak çoğu bölümde bol miktarda su bulunduğundan, dibe daldığınızda yukarıda bir *hava göstergesi beliriyor*, sık sık yukarı çıkmak sağlık açısından çok gerekli çünkü gördüğüm kadarıyla oyunda dalış tankı gibi birşey yok. Genel olarak oynanış tarzı Duke Nukem ve benzerlerinden farklı değil, klavye ya da mouse ile oynayabilirsiniz, eğer elinizde varsa gelişmiş analog joystickler de destekleniyor. Ne var ki oyunda diğer pek çoğunda bulunmayan bir özellik var, çok sayıda aracı rahatlıkla kullanabiliyorsunuz. *Mesela bir bölümde* dev bir tank karşınıza çıkıyor, yapmanız gereken taretine çıkıp kumanda paneline döndükten sonra Space tuşuna basmak, bundan sonra tekrar Space tuşuna basana dek Lu Wang aracın kumandasını bırakmıyor. Tank dışında daha pek çok kara aracını, sürat teknesini ve silah bataryalarını kullanabiliyorsunuz. Ancak tüm bu araçlar tahrip olabiliyor, hatta bazılarını bulduğunuzda *hasarlı durumda oluyorlar. O zaman* yapmanız gereken öncelikle bir Repair Kit, yani tamir takımı bulmak. Elinizde bir tane olduğunda Lu aracı otomatikman onarıyor. Bunun dışında envanterinize katacağınız sis bombası, zehirli gaz bombası, ışık bombası, medikit gibi malzemeler size avantaj sağlıyor, ancak şarjörü dolu bir Uzi kadar değil.



BANZAIIIII !

Oyun pek çok açıdan Duke Nukem ile benzerlikler gösteriyor, bunlardan bir tanesi de bölümü bitiriş tarzı. Çoğu bölümde yapmanız gereken oyundaki Yin Yang amblemine benzeyen büyük düğmeyi bulmak, ancak bazen belirli bir yere ulaştığınızda ya da birşeyi yaptığınızda da bölüm bitebiliyor. Oyunda iki düzine kadar bölüm mevcut, genelde haritalar çok büyük sayılmazlar, ancak çoğunlukla yeterince karmaşıklar, bazen bir kapıyı açmak için anahtar kullanmak yerine fazla karmaşık olmayan bir bulmacayı çözmeniz gerekebiliyor. Etrafla olan etkileşiminiz bir hayli yüksek sayılır, bunun anlamı basitçe söylemek gerekirse, ağır silahları kullanırken nispeten dikkatli olmak ve dar kayalıklarda dolaşırken her gördüğünüz nesneye sazan gibi atlamamak. Özellikle tavanların ve köprülerin aniden göçmek gibi pis huyları var. Çevrenizden gelen sesleri gerçek bir ninja gibi dikkatlice dinlemek de işinizi bir hayli kolaylaştıracaktır. Özellikle düşmanlarınızın pek aptal olmadıklarını göz önüne alırsanız köşeyi dönüp bir düzine kızgın savaşçının içine düşmek pek iyi olmaz. Hayır dostlar, doğru duydunuz, ateş ettiğinizde eğilip siper alan, kurşunlarınızın önünden kaçan, arkanıza dolanmaya çalışan, mermiyi yiyince tabanları yağlayan tiplerle dolu bir oyun bu. Tabii hiçbir net üzerinde karşılaşacağınız gerçek rakiplerin yarısı kadar bile zeki değiller, ama en azından kaz gibi oturup haşlanmayı da beklemiyorlar. Ne var ki dostumuz Lu Wang oldukça abartılı bir silah kolleksiyonuna sahip sayılır. Tıpkı İsviçre çakıları gibi çoğu silahın birden fazla fonksiyona sahip olduğunu da hemen ekliyelim.

NUKE, NUKE, NUKE !

İşte sıra silahlara geldi, bir nolu tuş iki yakın döğüş silahını barındırıyor, Lu'nun seri darbeli yumrukları ve sesten hızlı iş gören muhteşem katanası, yani ninja kılıcı, özellikle buna bayılacaksınız. İkinci tuş Shuriken, yani ninja yıldızlarını devreye sokuyor, bunların taş duvarlardan sekmek gibi bir hobisi var dikkatli olun. Ardından çok



namlulu otomatik tüfek geliyor, bunun da iki atış tarzı var: tuşa ilk bastığınızda tek tek atış yapıyor, ikinci basışta ise üzerinde üzerinde çift ışık yanıyor ve seri halde dört fişek sıkıyor. Sonraki silah ise Uzi, seri atışların kralı, eğer bundan bir tane daha bulursanız tek tabanca dolaşmaktan kurtulursunuz. Beş numarada ağır bir silah var, roket fırlatıcı, ancak gerekli parçaları bulduğunuzda tahmininizden daha etkili bir hal alıyor. Heat Seeker devresi birkaç atış için roketlerinizi ısıya güdümlü kılıyor, özellikle geniş bir arazide hedefin kurtulma şansı çok az çünkü füze uzun süre onu kovalıyor. Ancak eğer bulabilirseniz bu alet nükleer başlık fırlatma kabiliyetine de sahip, öyle ki füzenin düştüğü yerden uzun süre radyoaktif dumanlar tütüyor ve bölgeye girenleri zehirliyor. Daha pek çok silah mevcut ama herşeyi anlatıp işin tadını kaçırmayalım.

Duke Wang'em ?

Genel olarak ele aldığımızda bu iyi bir oyun, Duke Nukem ile olan akrabalığını saklamaya, farklı olmaya filan





çalışmıyor. Hatta arada Duke ve Blood ile inceden dalga bile geçiyor. Beni rahatsız eden birkaç nokta dışında kusursuz sayılabilir, bu noktalar beklediğimden daha az harita ve düşman bulunması, bir de Boss yaratıkların birazcık özensiz tasarlanmış olması, tabii bu kolay bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Çoğu harita sizi uğraştıracaktır ve Boss ile kapıştığınız bölge de genelde pek sakin bir yer olmayacak. Üstelik bazı işleriniz için uzaktan kumandalı maket araçları kullanmanız bile gerekecek. Ayrıca her bölümde yeralan secret odaları bulmak da öyle pek kolay değil. Atmosfere gelince, hiç fena sayılmaz. Değişik tempolu ve içinde uzak doğu ezgileri bulunan müzikler insanın havaya girmesine bir hayli yardımcı oluyor. Bazen network oyunlarına daha uygun



olacak biçimde tasarlanmış gibi bir hisse kapılmadım desem yalan olur, ama artık her oyun öyle yapılıyor. Bu oyunu oynayın, çünkü iyi bir oyun ve sizi hayal kırıklığına uğratmayacak.

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

ACTION

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19

Pentium 90 , 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 70 MB HDD, DOS ve Windows 95



RESIDENT EVIL

Çok gizli olan bioteknik deneyler yıllardır yine çok gizli bir üsde devam etmekteydi. Araştırma ekibi de saygın bir firma tarafından sponse ediliyordu. Haftalık gönderilen laboratuar raporları çok önemliydi ama artık gelme- [illegible] başlamıştı. Birşeylerin çok kötü gittigi kesindi. Iki S.T.A.R.S (Özel Taktik ve Kurtarma Takımı) takımı görevlendirilmişti. Bravo takımı ilk görevi alanlardı ama neredeyse tamamen yok oldular. Alpha takımı acilen onların [illegible] göreve yollandı. Siz [illegible] degerli iki elemanı olan Chris Redfield veya Jill Valentine olarak içerde yolunuzu bulmanız gerekiyor. Unutmayın içerde herşey çok sessizdi hem de çok...

Pc'nizde yaratılabilecek dehşeti küçümsemeyin

Capcom firmasını, adını daha çok oyun salonları ve son zamanlarda konsol makinelerinin yayılmasıyla evlerde de Street Fighter, X-men ve benzeri dövüş oyunlarıyla görmeye alıştığımız, klasik arcade oyunları yapan bir firma olarak tanıdık. Ancak firmanın son ürünü, her zaman ki türün geliştirilmiş hali değil, adeta sürpriz bir şekilde muhteşem bir arcade-adventure oldu. Playstation listelerinde bile yılın en çok beklenen oyunlarından biri seçildi.





Beware of the Dog...

Resident Evil gerçekten konuyu anlayabileceğiniz ve ilk görüşte bir filmi andıran ,S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Squad) takımının; yani sizin Racoon Ormanı'na nasıl ve niye geldiğinizi, canavarların size saldırmasını ve niye o konağa kısılı kaldığınızı, vahşi sayılabilecek ve size oyunun ilerki bölümlerini düşündürecek bir demoyla (başlangıç filmciği de denebilir) başlıyor. Bu bölümden sonra oyun boyunca kullanacağınız karakteri seçmeniz gerekiyor. Chris Redfield yada Jill Valentine istediğiniz zorluk bölüme göre seçeceğiniz iki karakter. Bu seçim oyun gidişatı için çok önemli; eğer farkında olmadan ilk oynayışınızda Chris'i seçerseniz ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız. Çünkü Jill, Chris bıçakla dövüşürken ondan farklı olarak oyuna elindeki tabancası ve sonradan alacağınız kilit açacağıyla devam edecek.





Tabi ki Resident Evil'i kadın karakter olan Jill ile oynamak bu şartlarda daha kolay olacak. Bunun yanında oyun içinde de karaktere uygun bazı değişikler bulunuyor. Oyunun türü tek kelimeyle Alone in the Dark türü olarak nitelenebilir. Dolayısıyla daha önceden Alone in the dark oynayanlar kendilerini misafirlikte gibi hissetmeyecekler; çünkü gerek oynanış, gerek grafik yapısı olarak çok benzeşiyorlar. Tabi ki daha çok vahşet içeren Resident Evil dolayısıyla daha da çok dövüş ve hareket içeriyor. Oyunda çözmeniz gereken bulmacalar da var; fakat sizi en çok sınırlı cephane, güç ve oyunun kayıt noktalarına ulaşmak zorlayacağına inanıyoruz. Bu yüzden bir kapıyı açmadan önce daha çok düşünmeniz gerekecek. Bunlardan başka, oyunun konusu gerçekten kusursuz ve bulmacalarla birlikte tam bir korku hikayesi. Sıcak atmosfer, fantastik grafikler, şeytani zombiler ve hareketler tam bir gerilim havası içinde. Yüzünüze saldıran yarasaların,







katil köpek balıkların, dev örümceklerin, hepside iyi hareketlendirilmiş yaratıkların ve köpeklerin ne zaman ve nereden, belki de bir camı kırıp içeri atlayacaklarını bilememeniz gerilimi arttıracağı gibi aniden silahınıza sarılıp; onlar sizi öldürmeden kafalarını uçurup iyi bir tekme atma isteği, bilgisayar teknolojinin imkan tanımadığı gerilimli ve sinir dolu atmosferi siz bilgisayar başındayken odanızda yaratacak , belki de uyurken kabuslarınıza bile konu olabilecek kapasitede. Ses efektleri ve fon



müziği gibi ayrıntılar da 5 üzerinden 5 ile değerlendirilebilir. Yinede fon müziği ne kadar korkutucu olsa da bazı yerlerde konuya uymayan ama genel olarak kulağa hoş gelen parçalar bulunuyor. Kontrolleri ilk denemede anlamak zor gelebilir; biraz karmaşık da olsa ilk seferden sonra basit olduğunu göreceksiniz. Kapıları açmak, düğmelere basmak için SPACE yada C tuşunu, koşarak ilerlemek için CTRL yada V, karakteri yönlendirmek içinse ok tuşlarını kullanabilirsiniz. Ateş etmek yada elinizde bir aleti kullanmak için F-4 yada Z tuşuna basarak önce menüye girin ve burada kullanacağınız aleti seçip EQUIP ile elinize alın. Elinizdeki silahla şimdi X ve yukarı-aşağı ok tuşlarına basarak nişan alıp C tuşuyla ateş edebilirsiniz. Bunun dışında oyunun menü ekranında gezdiğiniz yerlerin haritasını Map seçeneğiyle görebilir; eğer iyi bir ekran kartınız varsa ve daha yüksek çözünürlükte de oynamak isterseniz bunun için F-7 tuşuna basarak çözünürlüğü değiştirebilirsiniz.



Tanjant Alfa

Oyun boyunca 'alpha team' üyeleriyle birbirinizi kollayarak hayatta kalmaya, alçalan tavanlar, gaz dolu odalar ve Indiana Jones misali yuvarlanan kayalardan kaçarak bubi tuzaklarına yakalanmamaya çalışıyorsunuz. Resident Evil'da karşılaşacağınız yaratıklara ve insanlara yabancılık çekmemeniz için dergimizin Türk halkına müthiş hizmeti olarak karakterleri kısaca şöyle özetledik:

Zombie: Resident Evil'da karşılaşacağınız en yaygın yaratık. Zombilerinde birçok çeşidi bulunuyor. Bazıları boynunuzu ısırıp size zarar verirken, bazıları da asit atarak öldürmeye çalışıyorlar. Sonuçta ikisi de zararlı. Yerde yatan zombiler ayağınızı ısırarak gücünüzü azaltabilirbilirler (ta ki ancak siz onların kafasına vurup koparıncaya dek)



Cerberus: Bu sevimli kuduz köpecikler zombilere göre daha hızlı ve güçlü, etrafınızda dönerek üstünüze saldırırlar. Tek kurtuluş onlardan önce iyi nişan alıp tam on ikiden vurmak.



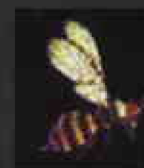
Spider: Bunlar büyük, tüylü ve çirkin yaratıklardır. Oyunda değişik yerlere saklanarak sizi rahatsız edeceklerdir. Bir örümceği öldürdüğünüz zaman parçalanan vücudunun içinden çıkan ufak yaratıklar çeşitli yönlere doğru koşturacaklardır. Çok azı size saldırsada yinede ayaklarınıza dikkat edin.



Hunter: Hunter, zombilere göre en hızlı ve en güçlü yaratıklardır. Size saldırmadan önce havaya zıplayıp, kafanıza atlayabilir ve siz şaşkınlıkla bakınırken pençeleriyle sizi öldürürler.

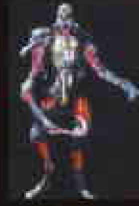


Arı: Bir arı kümesi sizi direkt olarak ve anında öldüremez ama zehirleyip yaşayabildiğiniz noktaya kadar acı çektirir.





Laboratuvar Yaratığı: Adından da anlaşıldığı gibi adsız bir yaratık. Hızlı ve hırçın bu mutant'ların ateş gücünden korkulur. Yapmanız gereken tavandayken savurduğu pençelerden uzak durmak. Sadece pençelerinden değil gölgesinden bile korkulacak bir yaratık.



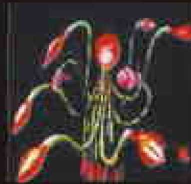
Lab Monster

Yılan: Yılan çok güçlü bir düşmanınız. Sizi nerede olursanız olun bulup zehirli ve güçlü dişleriyle ısırıp, cezalandırabilir.



Snake

Bitki: Eğer sabit bir yaratığın hakkından kolaylıkla gelebileceğinize inanıyorsanız. Bitkiler hakkında bir daha bu kadar sabit düşünmeyin.



Plant

Tyrant Zombie: Bu yaratık Resident Evil'in final yaratığı ve neredeyse karşı çıkılamaz bir güce sahip. Işık hızında hareket edip, seri ve öldürücü pençeleriyle hızlı bir şekilde sonunuzu getirebilir...



Tyrant

İçimdeki Şeytan:

Resident Evil ile [illegible] Streetfighter'dan daha [illegible] oyunlar da hatta çok çok iyi atmosfer yakalayabileceklerini kanıtladılar. Oyunun eksikleri ve hataları yok değil: [illegible] geçerken çıkan kapı açılma veya [illegible] diven çıkma animasyonları [illegible]. Enter tuşuna basarak atlayabilseniz de gereksiz yapılmış bir bölüm. Bazı [illegible]lerde kamera açıları yönetimi ve zombilerle girdiğiniz yakın temaslarda [illegible]vüş kabiliyetinizi kısıtlıyor. Her şeye rağmen bu oyun benim favori oyunum. Ama siz yinede dikkatli olun. Oyuna kendinizi fazla kaptırırsanız yatarken zombi sesleri duya[illegible] ne yapıp edip bu oyun[illegible] ranlıktan korkuyorsanız bu oyun size göre değil; çünkü oyunda bol bol karanlık, zombiler, yaratıklar ve av tüfeği bulunuyor. Siz en iyisi evinizde oturup 12 yaş altı çocuklar için yapılmış sevimli platformlarla oynayın. Ee ne de olsa tavuklar korkmaktan hoşlanmaz.

Kısa Kısa:

Kim Alır:
Alone in the Dark hayranları.

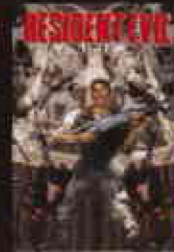
Orijinalite:
Pek fazla yenilik yok. Sadece gerilim.

Grafik & Video:
Yüksek detay.

Ses:
Atmosferi bütünleyici.

Arabirim:
Menüleri kolay ve kullanışlı

Murat KARSLIOĞLU
Der Schüler



LEVEL
KARNESİ
ADVENTURE

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19

Windows 95, Pentium 133
(grafik hızlandırıcı bir kart ile),
Pentium 166 (normal svga),
16 MB RAM, 2x CD-ROM



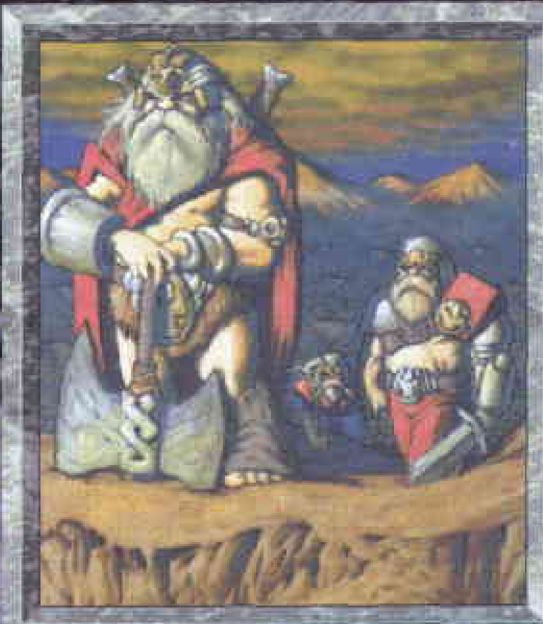


IMPARATORLUK ZOR DURUMDA...

Selentine İmparatorluğu'nun kuruluşundan bu yana tam 1232 yıl geçmişti. İnsanlar barış ve mutluluk içinde yaşıyorlardı. Fakat bir gün tahmin edilemeyen büyük bir tehlike özgür yaşayan Etheria ırkına çirkin yüzünü gösterdi. Buzullarla kaplı, uzak kuzey topraklarında ölümsüzlerin efendisi Lord Bane ve tüm diğer canavarların sahibi Lord Sartek günahkar bir ittifak oluşturdular. Ordular tıpkı bir veba salgınında olduğu gibi kuzeyden. Tundra'dan başlayarak High Elves kalelerini istilaya başladılar. Önce Ar düzlüğüne, ardından Alfland'a ve son olarak da Silvernyr'e ulaştıklarında halk kimsenin onlara karşı duramayacağını sanıyordu. Lord Bane'in dev gemileri Selentine kıyılarına yanaştılar ve ölümsüz hordlar imparatorluğun korunmasız geniş kıyılarına yayıldılar. Bir diğer taraftan da Lord Bane'in askerleri Agarian Ormanına doğru yürüyüşe geçti ve Sirian şövalyelerinin bulunduğu Marthos kalesini kuşattı. Sadece bir Sirian şövalyesi, (nasıl olduğu işin fantezi kısmı) kurtulabildi ve Denmarsh kalesine doğru Bane'den intikam alacağına dair yemin ederek yola çıktı. İşte bu Etheria tarihinin en büyük savaşı olacaktı...

HAİN LORDUN SİNSİ PLANI

Kimi zaman durup düşünüyorum. Oyun firmaları acaba neden böyle oyunlar yaparlar? Amaçları gecelerimizi gündüzümüze katmak, gözlerimizi bozmak, yaşayış düzenimizi yıkmak, anne ve babalarımızın sağlığımızdan şüphe etmelerine yol açmak olabilir mi? Kim bilir belki de onlar zamanımızı hunharca katletmemizden zevk alıyorlardır. Bütün bunlar bir yana Warlords 3 çoğunuzun hayatını gerçekten de harabeye çevirebilecek türden bir oyun. Bir kere oynamaya başlayıp da kendinizi oyunun atmosferine



kaptırdığınızda sizin için sadece askerlerinizle yapacağınız saldırının başarısının, Lord Bane'in topraklarınıza yolladığı yaratıkların ve önceleri dost gibi gözüken müttefiklerinizin size karşı başlattıkları hain saldırıların dikkate değer olduğunu göreceksiniz. Bu mucizevi oyun Red Orb Entertainment'ın bir eseri olarak karşımıza çıkıyor. Oyun tek cd ve data kısmının dışında da 18 şarkı içeriyor. Kurulum işlemi belki de sabit diskinizdeki son yer kırıntısı olan 43 Mb'ı beraberinde götürüyor. Oyunun açılışı düşmanımız Lord Bane'in bize meydan okumasıyla sona erecek olan ufak bir demo ile başlıyor.

Warlords ismini daha önce duymadıysanız bilinmesi gereken ilk şey oyunun turn tabanlı savaş stratejisi olduğu. Bizden istenen ise karışıklıklar içinde sürüklenen ve istila edilen Selentine İmparatorluğunun küllerinden ortaya çıkacak güçlü Warlord'larla daha güçlü bir hale gelmek ve yeni bir imparatorluk kurmak. Kurnaz taktikler, savaş sanatındaki inanılmaz ustalığınız ve güçlü büyüler sizi ya şövalyelerin en büyüğü yapacak ya da merhametsiz düşmanlarınızın kölesi olacaksınız. Göreviniz kısacası, her zaman olduğu gibi, çoğumuzun sayısını dahi hatırlayamadığı kadar yaptığı şeyi yinelemek ve bütün umutlarını bizim hünerlerimize bağlamış olan halkı kurtarmak. Amacınıza ulaşmak için müttefikleriniz haricinde bütün düşmanlarınızı ekranda bir tane dahi kalmayıncaya kadar temizlemek gerekiyor. Bunu yapmak içinde öncelikle şehirleri ele geçirmelisiniz. Harita üzerine kimi görevlerde 70 kadar şehrin yerleştirilmiş olduğunu göreceksiniz. Tanrıya şükürler olsun ki bütün şehirler rakiplerinize ait değil. Gri bayraklı olanlar siz veya rakipleriniz onları alıncaya dek tarafsızdır. Üzerlerinde renkli bayrakların dalgalandığı diğer şehirler ise tamamen düşmanlarınıza ait. Her oyuncu oyuna başladığında bir kale, adını belirleyebileceği bir kahraman ve, efendisinin emrinde can vermeye ant içmiş bir kaç gariban askere sahip. Başarıya ulaşmak ve hayallerinizdeki imparatorluğu kurmak için bu küçük birlikler yeterli olmayacaktır. Büyük katliam için gerekli olan asker üretim işlemi kalelerde gerçekleşiyor. Onları iyi bir şekilde savunmanız lazım. Çünkü her biri



krallığınızın enerji santrallerinden farksız. Eğer sinsi düşmanınız kalelerinizden bazılarının zayıf korunduğunu fark ederse hemen kurnaz saldırılar düzenliyor ve o üretim merkezlerinizi ele geçirdikçe altın ve mana gelirlerinizde gözle görülür azalmalar yaşanıyor.

ORDULAR İLERİ!!!

Bir şehir içinde aynı anda sadece bir birlik üretebilirsiniz. Şehrinize tıklayıp üretimi seçtiğinizde karşınıza çıkacak olan menüde yer alan küçük resimlerin yanında her birinin kaç turn'de yapıldıkları yer alıyor. Her çeşit asker farklı güç ve hareket kabiliyetine sahip. Kaleler fethettikçe infantary, knight, knight lords, cavalry, pegasi ve katapult yapma şansınız doğuyor. Hazırlanması uzun süren ordular daha dirençli olacaktır. Hangi üniteleri ne



zaman üreteceğiniz kritik bir anlam taşıyor. Unutmayın ne kadar çok kale, o kadar çok asker ve o kadar çok güç demektir. Oyunda askerlerden de önemli olan karakterler, onların başında bulunan ve liderlik görevlerini üstlenen kahramanlar. Görevleri arasında kaleleri ele geçirme, güçlü müttefikler bulma, sihirli eşyalar temin etme ve büyüler öğrenme yer alıyor. Askerlerinizi yönetecek olan komutan bunun dışında da kimi zaman çeşitli sorumluluklar üstleniyor. Görevlerin başarıyla yerine getirilmesi size kasanızı dolduracak kadar altın, dragonlar veya ordunuza katılmak isteyen güçlü müttefikler olarak geri dönüyor. Kahramanınız keşifler ve fetihler yaptıkça level'ı 10'a kadar yükselebiliyor ve bu da onun yeteneklerini ve alabileceği büyü sayısını arttırarak ordunuza avantajlar sağlıyor. Komutanınız öldüğünde bir başkasına yeni bir teklifte bulunarak ordunuzun başına yeni birini getirebilirsiniz. Fazla paraya sahip olmanız 2 veya daha fazla kahramana bile ordunuzda yer vermenize imkan tanıyabilir. (Yine para konuştu.) Bunun dışında oyunda bölümler ilerledikçe priest, paladin, necromancer, vampire veya ranger gibi farklı tabakalardan kahramanlara sahip olacaksınız.



VE ZAFER BİZİM

Büyük zaferler savaşarak kazanılır demişler ancak Warlords 3'te başarılı olmak için kimi zaman (düzeltiyorum çoğu zaman) müttefiklere de ihtiyaç duyacaksınız. Onların bazen sizin için savaştığını ve öldüğünü görmeniz dahi mümkün. Oyunda iyi ilişkiler kurmak o kadar da zor değil. Campaign Game sırasında çoğu zaman dilediğiniz yardımı bulabiliyorsunuz. Potansiyel müttefikleriniz her an sizden daha kurnaz davranıyorlar. Onlara doğru yayıldığınızı fark ettiklerinde onları yatıştırmak için kasalarına altın hem de daha çok altın aktarmalısınız. Çok sayıda düşmanla savaşmak diplomasi denen bir şey varken pek akıllıca bir



hareket değil. Yine de kendinizi tüm barış dolu duygulardan arındırıp kuralların ayarladığı menüden bu seçeneği kaldırmanız mümkün.

Tüm manevraları yaparken de askerlerinizi yönlendirmek epey basit, ancak onların üzerine ilk defa tıkladığınızda sadece bir tanesini seçmiş oluyorsunuz. Düşmana saldırmadan önce sağ mouse tuşunu kullanıp gruplar oluşturmalısınız. Askerlerinizi bir orduya ya da bir kaleye doğru yönlendirdiğinizde ekrandaki okun iki kılıç şeklini aldığını göreceksiniz. Saldıracağınız kaleleri ve birlikleri özenle seçin. İçlerinde düşmanlarınızın kahraman(lar)ı bulunabilir. Galip gelmek için sadece bilek gücünüz yeterli olmayacak ve kimi zaman büyülerin yardımına muhtaç kalacaksınız. Yapacağınız bütün



sihirlerin bir bedeli var. Kahramanlarınız güçlerini otomatik olarak kullanıyorsa da büyülerin kullanımı için düzenlemeler yapmanız gerekiyor. Bu işler için gerekli mana'lar sahibi olduğunuz şehirlerin bazıları tarafından sağlanacaktır. Savaşlardan galip çıkabilir ve şehirleri ele geçirebilirseniz karşınıza 4 seçenek çıkıyor. Bunlar:

Occupy: Minimum hasarla şehre konmanızı sağlıyor.

Pillage: Bu şekilde az bir tamir masrafı ödeyerek onlara sahip oluyorsunuz.

Sack: Şehir büyük oranda zarar görmüş durumda. Yağmalama sayesinde para kazanıyorsunuz. Ancak daha sonra burada asker üretmeniz mümkün olmuyor.

Raze: Şehri tamamen ortadan kaldırabilir ve bu sayede burayı daha sonra kimse tarafından kullanılamayacak hale getirebilirsiniz.

Birden fazla kaleye sahip olduğunuzda oyunun "Vectoring" özelliği sayesinde askerlerinizi iki turn sonrasında ulaşmak üzere A şehrinden B şehrine postalamasına imkan tanıdığını göreceksiniz. Bu işlem için ordunun geleceği şehri seçip bir diğerine taşımanız yeterli. Bu özellik bence oyuna biraz sululuk katmış. Tabi ki her şey biraz daha hızlı oyun ve modemle oynuyorsanız daha az telefon parası için düşünülmüş.

Bilmeniz gereken bir diğer nokta da oyunda hiçbir zaman yollar, köprüler veya yeni şehirler yapmanız gerekmeyeceği. Yani sadece var olanları kullanacaksınız. Hiç bir senaryo sırasında deniz kuvvetleri bulunmuyor. Deniz taşımacılığı askerlerinizin botlarla iskeleler arası taşınmasıyla gerçekleşiyor. Kahramanların havadan taşınması benim çoğu zaman uçan para kesecikleri gözüyle baktığım değerli yaratıklarla sağlanıyor.

Warlords'u daha önce oynamış olanlar oyunun birincisi ile ikincisi arasındaki büyük sıçrayışın bir kez daha tekrarlandığını görecekler. Serisinin ilk ikisinde olmayan ancak üçüncüsüne eklenen Fog of War sizi çeşitli noktalara gözlemciler yerleştirmek zorunda bırakıyor. Aksi takdirde rakiplerinizin neler yaptığını öğrenemiyorsunuz.

Oyun bazı yönleriyle yakın geçmişte, fantezi strateji oyunlarının hayran kitlesinin açlığını gideren ve duacısı oldukları Heroes of Might and Magic 2'ye benziyor. Warlords 3'te de aynı şekilde elve ve dragon benzeri doğaüstü yaratıklarla savaşıyorsunuz. HOMM2'nin başından günlerce ayrılamamıza neden olan özellikleri şüphesiz oynanış sitili, süper grafikleri, kolay anlaşılır menüleri ve basit kuralları idi. Başlı başına mini bir oyuna benzeyen, büyüler yapabildiğimiz kahramanlarımızı yönlendirebildiğimiz savaş meydanları oyuna farklı tatta bir eğlence katıyordu. Tüm bunlardan bahsetmemin nedeni Warlords3'ün en çok yamaya ihtiyaç duyduğu yanı olan savaş sahnelerindeki yetersizliği. Savaşlar



yönetimimiz dışında, otomatik olarak gerçekleşiyor. Bir süre sonra bu görüntüleri kapamak isteyeceğinizden eminim. Yine de bu eksiğin multiplayer oyunlarına hız katacağını da göz önünde bulundurmamız gerekir.

Ancak Warlords 3'ü HOMM2'den bir yönüyle de olsa daha şirin bir hale getiren özelliği, başta 15 inç veya daha büyük monitörlere sahip olanlarınızı sevindirecek olan 1024*768 çözünürlük. Oyun grafikleri oldukça iyi. Haritaya hareketli ayrıntıların eklenmesi ihmal edilmemiş. Örneğin kalelerin üzerlerindeki o mini mini bayraklar sürekli olarak dalgalanıyor.

Tüm kontrolleri ekranın sağ altındaki menüyü kullanarak mousela yapmak istemeyeceğiniz de düşünülerek her hareket için kısayol tuşları yaratılmış. Bu tuşları oyunun hard diskinde kurulu olduğu dizinde yer alan



keys.w3 dosyasını değiştirerek ayarlayabilirsiniz.

Diyelim ki Warlords'da yer alan 18 senaryoyu ve Lord Bane'le savaştığınız diğer bölümleri hemencecik bitirdiniz, ama savaşa daha doyamadınız. Gelişigüzel harita yaratan seçenek size sınırsız sayıda harita sunarak mutlu edecektir. Yalnız oyun kendi haritalarımızı tasarlayabilmemizi sağlayacak ayrı bir editör içermiyor.

Sanırım oyunun en önemli yeniliği savaşlara, zaman ve tum sınır konabilmesi. Oyunu 10 dakikadan 1000 dakikaya ve 1 turn'den 100 turn'e kadar sınırlayabileceğiniz gibi, belirlenen süre sonunda en çok şehir, en çok zafer veya en çok para sahibi olanların kazanmasını sağlayabilirsiniz.

Sonuç olarak saçma sapan "vectoring" sistemi ve taktiksel ayar gerektirmeyen savaş ekranlarına karşın Warlords 3 1024*768 grafikleriyle, otomatik harita hazırlayıcısının sağladığı sınırsız bölüm seçeneğiyle, gelişmiş yapay zekası, 8 kişiye kadar multiplayer seçenekleriyle (internet üzerinde 4 kişi) ve de ayarlanabilir kurallarıyla savaşlar sırasında çok fazla ayrıntıyla uğraşmak istemeyen ve pentium sahibi olan oyun severler için oldukça iyi bir tercih. Aynı zamanda müziklerde oyun atmosferine kapılmanızı sağlayacak düzeyde. Bu tür bir savaş stratejisi almayı düşünüyorsanız bu oyunu da listenize katın.

Zafer sizi bekliyor...



UFAK TAVSİYELER:

-Size basit ünitelerinizi güçlerini arttırma şansı verildiğinde önce onların dayanıklılığını arttırın. Örneğin Heavy Infantry'lerinizin hareket kabiliyetlerini, Knight ve Cavalry'leriniz en yüksek değerlere ulaşana dek güçlendirme zahmetinde bulunmayın. Aynı şekilde Light Cavalry gibi güçsüz sayılabilecek askerlerinizin dayanıklılık ve vuruş puanlarını, Knight'larınızı boş vererek kullanmayın.

-Warrior ve Paladin'leri geliştirirken Leadership, Morale, Fear, Chaos sizin için ön planda olsun. Aynı şekilde Priest ve Wizard'lar için büyü gücü dayanıklılıktan önemlidir.

Ozan Ali Dönmez



LEVEL KARNESİ
STRATEJİ

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 69 19

Windows 95, Pentium 75, 16MB RAM, 4X CD ROM, 40 MB HDD



WORLD WIDE SOCCER

LEVEL EKİM '97

Fifa'nın saltanatı sona eriyor!

Son bir kaç yıldır hep aynı şey tekrarlanıyor. Oyun firmaları uzun süre üzerinde çalıştıkları oyunları yeni yıl öncesi arka arkaya piyasaya sürüyorlar. Buna rağmen her yıl EA Sports, iyi veya kötü olsun Fifa serisinin halkalarıyla başarısını tekrarlıyor ve *Fifa o yılın en çok satılan futbol* oyunu olma ünvanını koruyor. Oyunseverler bu sene de aynı gelişmelerin tekrarını beklerlerken, birileri bütün bunlardan sıkılmış olmalı ki; şimdi Fifa'nın tahtını yerinden oynatacak muhteşem bir oyun ile karşı karşıyayız. Söz konusu World Wide Soccer, estirdiği rüzgarla PC kullanıcılarını kıskandıran Sega oyunlarından sadece biri.

Yine Sega

Aralarında Türkiye'nin de bulunduğu dünyanın dört bir yanından 48 takım bizi bekliyor. Amacımız her futbol oyununda olduğu gibi onların mücadelesine ortak olarak başarıdan başarıya koşmalarını sağlamak. Oyunun PC ortamına uyarlanması Sega firması tarafından gerçekleştirilmiş. *Tek CD üzerinde* gelen WWS Windows95 için tasarlanmış. Sürünerek de olsa çalışmasını istiyorsanız en az Pentium-90 ve 16 Mb Ram sahibi olmanız gerekiyor. Kurulum sırasında 15 ve 80 Mb'lık *seçeneklerin yanı sıra İngilizce ve al*manca ses dosyalarını yüklememizi sağlayacak 50Mb'lik iki ayrı seçenek daha bulunuyor. Bir sonraki aşamada ekrana, şüphesiz hepinizin oyuna ısınmanızı sağlayacak, japon çizgi filmlerini aratmayan yaklaşık 90 saniyelik inanılmaz *güzellikte bir demo geliyor.* Demonun hemen ardından da oyun sırasında F3'e her bastığınızda ulaşacağınız, grafik ve ses ayarlarını yapacağınız, kontrol tuşlarını değiştirebileceğiniz menü ile karşılaşıyoruz.

-Screen Mode: Oyunu 320*200 ve 640*480 çözünürlükte oynamanız mümkün. Yüksek çözünürlük tabi ki güçlü bir sistem anlamına geliyor. *MMX işlemciniz ve bolca Ram'iniz* varsa sizin için sorun yok demektir.

-Device Set: Kontrolleri klavye veya joystick ile yapabilirsiniz Belirleyeceğiniz tuşlarla temel bir kaç hareket dışında rakip takıma press uygulayabilir, adam adama markaj yapabilir, ofsayt taktiğini kullanabilir veya kontrolü *kaleciye* geçirebilirsiniz.

-Sound Set: Arka plan, spiker ve seyirci sesleri, ayrıca diğer efektleri ayarlanabiliyor. Spiker benzer futbol oyunlarından farklı olarak maç anlatı*mını almanca veya İngilizce yapıyor.*

-Edited Data: Kaydettiğiniz takım kadroları arasından seçimi buradan yapacaksınız.

-Game Option: Zorluk ayarları, kamera açısı seçimi, maç süresi gibi belli başlı ayarlar bu menüde yer alıyor. Oyun 4 farklı zorluk seviyesi içeriyor. Maç süresi en az 3, en fazla da 15 dakika ile sınırlandırılmış. Kural ayarları da bu menüden yapılıyor. *Ofside*, uzatmalar, kartlar ve sakatlık benzeri ayarları maç öncesi yapmalısınız.

-Replay Records Mode: Atacağınız gollerin kayıt edilip edilmemesi size bağlı. Her gol sonrası aynı soruyla karşılaşmak istemiyorsanız kayıt işlemini engelleyebilirsiniz.

Tüm bu ayarları büyük bir sabırla tamamladıktan sonra ana menüye geçiyoruz.

-Exbition: Tek kale antrenman maçı yapamıyoruz. Bu eksiklik hazırlık maç*larıyla giderilmiş.*

-World League: Dünya Ligi. Birbirinden güçlü 16 takımın kıran kırana geçecek mücadelesine buradan başlıyoruz.

-World Wide Cup: Oyuna adını veren turnuva. Amacınız 4 takımlı ligde seçtiğiniz ülkenin takımını ilk iki sıraya yerleştirip bir sonraki tura geçmek.

-Penalty Shoot Out: Penaltı çalışması. Yapacağınız maçların uzatmalara, hatta penaltılara kalması olası. Bu yüzden de penaltı çalışmaları yapmak akılcı olacaktır.

-Player Edit: Ne yazık ki kadrolarda gerçek isimler kullanılmamış. Bu şekilde oynamanın size zevk vermeyeceğini düşünüyorsanız ülke kadrolarını değiştirerek isimleri düzeltebilir veya kendi takımınızı oluşturabilirsiniz.

-Sega Ranking: Şeref kürsüsü. Kupalar, şampiyonluklar bütün başarılarınız (ve başarısızlıklarınız) burada yer alacak.

-Link Game: WWS bilgisayarlarınızı





seri kabloyla bağlamanıza veya Internet üzerinde 4 kişiye kadar karşılıklı oynamanıza olanak tanıyor.

-Golden Goal: Kaydettiğiniz golleri tekrar izleyebilir veya beğenmedikleri-nizi silebilirsiniz.

Yer aldığınız organizasyonu ve takımınızı seçtikten sonra da artık maça geçebiliriz. Eğer dostluk maçı yapmak istiyorsanız maç öncesinde oynayacağınız stadı ve hava şartlarını belirleme şansınız var. Ne var ki hava durumu zemini ve top sürüşünü etkilemiyor. Sırada her Enter'a basışınızda ekrana gelecek olan kamera açılarını ve taktiği değiştirebileceğimiz menü var. World Wide Soccer'ın şaşırtıcı yeniliklerinden biri de taktik ayarları. Her futbol oyununda var olan uzun pas, atak, kontratak seçeneklerine ek olarak oyunu sağa veya sola yığma, çizgi halinde defans yapma, adam adama markaj gibi seçenekler eklenmiş. Takımınızı 12 farklı sisteme göre sahaya sürebiliyorsunuz. Oyuncularınızın kişisel özellikleri de diğer oyunlardan farklı olarak bir beşgen içinde sunuluyor.

Tribünlerde bayraklarımız

Maç öncesi spiker sunuşu eşliğinde stat ekrana gelirken fark edilen en dikkat çekici değişiklik takımınızın tribünlerde dalgalanan bayrakları. Oyuncuların hepsi ayrı saç ve ten renklerine sahip. Daha ilk dakikalarda World Wide Soccer'ın sadece göz boyama amaçlı, güzel grafikli bir oyun olmakla kalmadığı, bunun yanında EA Sports'un Fifa 97'de beceremediği oynanabilirliğe sahip olduğu ortaya çıkıyor. Çeşitli tuş kombinasyonları sayesinde geri paslar, kafa vuruşları, aşırtma vuruşlar ve röveşatalar yapabiliyorsunuz. Futbolcularınız ayaklarını iyi kullanıyor ve sağa sola dönerlerken de güzel hareketler ortaya çıkıyor. Teke tek pozisyonlarda onların hızı ve atacağınız deparlar oldukça önemli. Maç ekranının büyükçe bir kısmını kaplayan radar sayesinde seri ve isabetli paslar atmanız sağlanmış.

Yapımcılar oyunseverlerin kalbini fethetmek için ayrıntılara çok önem vermişler. Bu yüzden de WWS'da benzer oyunlardan farklı olarak güçlü olan tarafı her zaman kazanamadığını görüyoruz. Rakip takım ne kadar güçsüz olursa olsun seri paslar ve kanat oyunları onu gole götürebiliyor.



Bunun bir diğer sonucu olarak da çok gol atıp, çok gol yiyebiliyorsunuz ve maçlar 7-6, 9-5 gibi sık rastlanmayan sonuçlarla sona eriyor. Oyundaki bir diğer ilk de kalecilerin pozisyonları iyi takip edip kaleyi zamanında terk etmeleri, karşı karşıya pozisyonlarda açıyı kapatmak için çıkmaları. Yine de kornerden gelen toplarda kaleciler oldukça başarısız . Onları kontrol ederek libero gibi oynatabilmeniz ve hatta gol pozisyonlarına sokabilmeniz oyuna ayrı bir renk katmış.

İlk maçta alacağınız olası farklı galibiyet sizi şaşırtmasın. En kolay zorluk seviyesini seçtiğinizde top ayağınızda iken hiçbir rakip oyuncu üzerinize gelmiyor. Zorluk seviyesini arttırdıkça akıllı pasların önemi de artıyor.

Hatasız oyun olmaz

Maç anlatımının iki ayrı dilde dinlenilebilmesi oldukça güzel, ancak spiker nadir de olsa bazı pozisyonlarda anlatımda geç kalıyor, bazı pozisyonlarda da yanlış cümleler kullanıyor. Gol sonrası Scorboard görüntüleri WWS'nin tek kelime ile kalitesini düşürüyor.

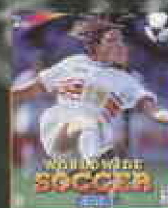
Milli marşımız

Maç sonrasında sizi bir sürpriz daha bekliyor. Eğer kazanan taraftaysanız ülkenizin milli marşını dinliyorsunuz. Türkiye'yi seçip karşı takımı yendikten sonra milli marşımızı dinlemek tabi ki gurur verici oluyor. WWS istatistikleriyle de diğer oyunlardan farklı. Lig maçları boyunca oyuncularınızın toplam olarak kaç pas verdiği, kaç şut çektiği, kaç gol attığı, bunun yanında golleri nasıl attığı çeşitli tablolarla sunuluyor.

İnanılmaz görselliği, şaşırtıcı ayrıntıları ve gerçekçiliğiyle bütün futbol hayranlarının beğeneceği World Wide Soccer, şu anda piyasadaki en iyi futbol oyunu ve bu oyun Fifa dahil bütün rakiplerini geride bırakmış görünüyor.

Eğer "Çabuk sıkılır mıyım?" diye soruyorsanız, sadece gol atma yollarının çokluğu bile çoğunuzu uzun süre WWS'nin kölesi yapacaktır. Yine de bazılarınıza bir süre sonra bilgisayara karşı oynamak ilk oyundaki zevki vermeyebilir. Arkadaşlarıyla maç yapabilecek az sayıdaki şanslı insandan biriyseniz, hiç vakit kaybetmeden bilgisayarcınızın yolunu tutun. Bu oyun es geçilmeyi hak etmiyor.

Ozan Ali Dönmez



LEVEL KARNESİ
SPOR

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 89 19

Pentium 90 , 16 MB RAM, 2x CD-ROM, Windows 95, DirektX 3.0, 15 MB HDD



Beasts & Bumpkins



Umut. Çok değil ama biraz da olsa umuttu aradıkları. Gecenin arkasında, güneşin üzerinde, taşın altında, kendi içinde arıyorlardı bir parça umudu. Ya da gülüşlerde, kızmalarda, davranışlarda, haykırmalarda, anılarda... Bir kaç kırıntı için harcadılar tüm zamanlarını. Öfke'ye sordular, kapıyı yüzlerine kapadı... Mutluluk'a gittiler, niye olmasın dedi, ama veremedi. Kıskaçlık'a baş



vurdular, kahkahalarla güldü... Sevgi'ye gittiler, eli kolu bağlıydı, bir şey yapamadı... Ama ağlıyordu... Onlar da ağlamak istediler, başaramadılar. Acımak istediler, kendi hallerine, olmadı. Sonra da kızdılar ve tüm güçleriyle çığlık atmaya başladılar, en sonunda ise gürültüyle patladılar...

Ama yine de, biraz da olsa umutları vardı, umudu bulmak için........

"EVERY MAN DIES...

Oyunumuzun yapımcısı en baba firmalardan Electronic Arts. Şu ana kadar piyasada bayağı tutulmuş bir yığın oyunları var. B&B' de bunların arasına girmeye aday. Öncelikle oyunun türünden biraz bahsedeyim de kafanızda bir kaç resim oluşsun. Arcade-Strategy türünde bir oyun düşünün. Bunun içine biraz Settlers katın, biraz Theme Hospital'dan serpiştirin, biraz da Warcraft döküp iyice karıştırın ve EA'in tavasında kavurun. İşte size enfes tadıyla B&B'in kısa öyküsü:

Oyunu install etmeye kalkışınca İngilizce, Fransızca, Almanca, İtalyanca ve İspanyolca'yı (günün birinde bunların arasında Türkçe'yi de görebilecek miyiz, acep...) desteklediğini fark edeceksiniz. Unutmayın ki dil seçimi aynı anda oyundaki bütün diyalogları ve tekstleri de etkiliyor. Yani bir tek setup ayarlarını değil. Neyse install'ı bitirip oyunu çalıştırdığınızda karşınıza güzel bir demo gelecek. Demodan sonraki ekrandan new game'le oyuna başlıyoruz. Hiç bir zorluk ayarı ya da ırk,bayrak seçimi vs. yapmadan direk kendinizi oyunda buluyorsunuz. Hadi diğerleri neyse de oyunda tek tip ırk olması (insan) gerçekten kötü. Tabii ki zombisinden dev arısına, devinden orc'una kadar bir yığın düşman var, ama hiç biri sizin ana rakibinizin değil, hepsi doğadaki düşmanlar. Siz ise insan olup insanları yok etmeye çalışıyorsunuz (çoğunlukla). *Haa, bu arada amacınız topraklarınızı* geliştirip Dark Lord Sabelli-an'ı yok etmek. Bunun için de öküz gibi uğrasıp 30 ayrı bölümü geçmeniz gerekli olmakta! *Aklıma gelmiş*ken (biraz geç oldu ama...) oyunumuz ortaçağ havasında geçiyor. Neyse ya, şimdi ben size en iyisi oyunun mantık ve sistemini anlatayım:

Diğer bütün bu tip oyunlarda olduğu gibi oyun boyunca çeşitli binalar yapıyorsunuz. Her binanın farklı bir işlevi ve size kazandırdığı imkanlar var. Ama bu bina yapma işini Red Alert'teki gibi, parayı bastırdığınız anda hopada diye yapamıyorsunuz. Bunun yerine Settlers'daki gibi bir kaç amele bulup (ki bu sizin sevgili halkınız oluyor) belli bir zaman içerisinde yapabilirsiniz. Unutmayın ki bazı binalar diğer binaların yapılmasına bağlıdır. Ayrıca oyunun diğer benzeri oyunlardan en önemli farkı evler. Evet, ev, en basit bina. Ne işe yarıyor derseniz, tabii ki de sevgili halkınızın kalması için!.. Aslında tam olarak işler öyle değil. Halkınız genellikle size her oyunun en başında verilen (asla yok edilmeyen) kamp ateşinin etrafında uyuyor. Buralarda ise gece ve gündüz (özellikle gece!) ah, oh sesleri arasında, nasıl desem, doktorculuk oynanıyor!! Unutmayın ki halkınız gökten zembille inerek çoğalmayacaktır. Onun yerine halkınızın her bir ferdi kendine güzel bir eş bulup pembe panjurlu evinde (-sizin yapacağınız-), pembe şöminenin önündeki pembe halının üzerinde, pembe alevin ve pembe müziğin eşliğinde pembe



pembe şey ederek çoğalmayı yeğleyecektir. Bilmem anlatabildin mi? O yüzden yapacağınız bu



evler çok önemli. Oyunun püf noktası şu ki, ne kadar ev yaparsanız halkınız o kadar çok artar. Güzel (!) bir gecenin ardından yüzde yüz olarak köyünüzün nüfusu artar. Doğan her bebek bir süre sonra çocuk olur. Çocukluktan sonra yetişkinlik ve de en son yaşlılık gelir. Evet, işte oyunumuzun çok güzel bir yönü: bütün halkınız aynen gerçek yaşamdaki gibi bir evrim içinde. Zaman olayı da şöyle: Bir süre beklerseniz hava gece olur ve yine kısa bir süre sonra sabah. İşte böyle bir gece-gündüzün bitmesinin ardından bir mevsim geçer. Bu mevsim ve gece-gündüz olayı iyi düşünülmüş. Neyse bu evrim olayı bir tek süs değil elbet. Yani her yaşın farklı bir olayı var. Kısacası çocuklar ve yaşlılar hiç bir iş de çalışıp hiç bir halta yaramazlar. Sadece ve sadece yiyip, içip, uyurlar. Halkımızın pek sevgili genç ve kuvvetli adamları ile güzel ve çekici kadınları işe yazdı kişdı demeyip her an çalışırlar. Ayrıca ekstra görev vereceğiniz her kişi de yetişkin olmak zorunda. Sanırım şimdi şu halk olayını anladınız...

Para kazanmak da öyle yer altından özel bir maden ya da yer üstünden altın, odun gibi şeyler çıkartarak olmuyor. Onun yerine halkınızı sömüreceksiniz!! Yapacağınız bir değirmende ekmek yaparken gerektiğinde kümes kurup taze taze yumurta satacaksınız. Gerekirse kendi kuyunuzu kazıp(içine düşüceksiniz!) suyu kendiniz satacaksınız. Kiliseye para bağışlattıracak ya da çok sevdiğiniz vergi memurunuzu ev ev dolaştıracaksınız. Ama asla halkınıza acımayın, çünkü sevgili adamlarınızın para derdi hiç yok. Üstelik onlara yaptığı işler için hiç ödeme de yapmıyorsunuz (işte koyun halk diye buna denir, nihahaha!). Böylece de artık şöminenize ısınmak için odun mu atarsınız yoksa altın mı bilemem..

Şu para olayını da anlattıktan sonra hızlı bir şekilde ekran sistemine değinelim. En sol üstte paranızı görürsünüz. Onun yanındaki altın ikonuyla girdiğiniz ekranda o ana kadar ki bir yığın konu hakkındaki istatistikleri görür, satacağınız malların fiyatlarını ayarlar ve de yapılan her hangi bir suç karşısında vereceğiniz cezayı seçersiniz (yalnız bu oyunun ilerleyen bölümler de çıkan bir seçenektir, önce hapishaneyi yapmanız lazım). Daha



sonraki ikonlardan sırası ile haritayı kapatır, yardım alıp almayacağınız seçer, ekranı köyünüzün tam merkezine götürtür, o bölümdeki amacınızı öğrenir, o ana kadar gelen mektupları okur ve options ekranına gidersiniz. Mektuplar ara ara gelir ve de mutlaka ama mutlaka *okunması şarttır.*

... NOT EVERY MAN...

Ben oyunu bitirme fırsatı bulamadım, o yüzden ancak 23. Bölüme kadar olan binaları açıklayacağım:

- Peasant Hut (300 Gold Pieces): Daha önce bahsettiğimiz içinde fanfirifinfon yapılan ve ne kadar çok yaparsanız o kadar iyi olan evler.
- Builders Guild (1500 GP) : Bu binayı yapınca bir yığın yeni bina çıkar. Asıl görevi ise builder yapmasıdır. Sırası gelmişken şu insan eğitme sistemini de anlatayım. Eğer bir yetişkininizi (ve erkek olmak zorunda, üzgünüm bayanlara iş vermiyorlar) bu özel binalara yollarsanız, belli bir para karşılığında eğitim verip o dalda uzman yapabilirsiniz. Builder' lar bina yaparken diğer adamlarınıza göre iki kat daha hızlı çalışırlar.
- Chicken (200 GP) : Sizce tavuk mu yumurtadan çıkar, yumurta mı tavuktan?
- Bakery (500 GP) : Nar gibi kızarmış ekmekler için..
- Wheat (100 GP) : İşte oyunun önemli bir noktası daha. Bunlar buğdaylardır. Buğdayları yazın ekmeniz lazım. Yazın ekilen buğday sonbaharda olgunlaşacak ve halkınız tarafından toplanıp ekmek olmak üzere fırına götürülecek. Eğer fırına komple doldurmak istiyorsanız bunlardan 8 tane ekin. Ayrıca kışın bütün buğdaylar yok olur, unutmayın..
- Farm (2500 GP) : Burası çiftliğinizdir. Güzel kadınlarımız narin elleri ile ineklerin yumuşak memelerinden sağdıkları taze sütü burada şişeleyip sevgili halkımıza sunmaktadırlar.(sıfat tamlaması rekoru kıracam!)
- Fence (80 GP) : İşte oyunun bir ilginç yapısı daha. Bu çittir. İneklerinizi burada tutmak için yaparsınız. Aslında olmasa da olur. Ama o zaman inekleriniz rast gele yerlere giderek işinizi zorlaştırır. Hem çiftleş-



mesi de çok zor olur (niye şaşırdınız hayvancıkların bir seks hayatı olamaz mı yani?). O yüzden çitinizi kurduktan sonra (bir yerine kapı yapmayı unutmayın), her hangi bir kadın menüsünuzla bir ineğin üzerine tıklayın. Böylece o inek o kadını takip etmeye başlayacaktır. Sonra da kadını çitin içine götürün. İnek de içeri girince arkasında kapıyı kapatın ve tatata! Artık bir ineğiniz var.

- Gate (160 GP) : Çit kapısı.
- Well (750 GP): Ha iki O
- Path (20 GP) : Yolcu yolunda gerek.
- Town Hall (2200 GP) : İşte görkemli belediye binanız ayrıca size en çok para kazandıracak taxman'leri de (vergi memuru) buradan eğitebilirsiniz. Bir taxmeninizönüne gelen herkesden vergi aldığı için onu kendiniz dolaştırıp diğer insanlarla temas ettirerek daha çok para kazanmanız da mümkün.
- Brewery (2000 GP) : Hancı bana bir bira!
- Apple Tree (200 GP) : Biranın ham maddesinin elma olduğunu biliyor muydunuz?
- Prison (1100 GP) : İşte bu bina ile para ekranından suçların cezalarını ayarlamaya başlıyorsunuz. Oyuna gerçekten büyük zevk katmış. Güçlü gardiyanınız suçları anında bulup cezasını veriyor. İster 250 GP, ister idam ,vicdan sizin vicdanınız..
- Lookout Post (1100 GP) : Bir savaştaki en önemli faktör düşmanın ne zaman saldıracağını bilmektir demiş eski bir komutan (umarım demiştir!)..
- Footmans Guild (1100 GP): İşte ilk piyade birlikleriniz. Bu ve diğer binalarınız en fazla 6 kişi alabilir. En basit askeri birlik.
- Archers Guild (2000 GP) : Uzun menzil bir savaştaki en önemli faktördür, demiş eski bir başkumandan(sanırım!)..
- Church (1200 GP) : Tanrı seni korusun, oğlum...
- Wizards Guild (2000 GP) : quades erat domanstrandum kalitas... biraz ...
- Mistrels guild (1100 GP) : Biraz şaklabanlık yüzlerin gülmesine neden olur.
- Knigts Guild (2500 GP) : Dürüstlük kılıcına güç versin şovalyem! (95-96 -BH)
- Stables (800 GP) : Yorulan sövalyeleriniz için at kiralama servisi.
- Spike Trap (800 GP) : Bazen bubi tuzakları çok etkili olabilir..



- Flame Trap (3000 GP) : Ama bir mayın her zaman daha etkilidir.

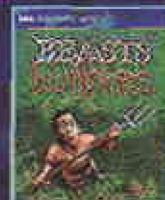
... REALLY LIVES." -B

Oyun hakkında tavsiye olarak bir şey vermeyeceğim. Kendiniz oynayıp öğrenirseniz çok daha iyi olur. Ama yine de "Bulaşıcı hastalıklara dikkat edin, rahibinizin mass heal büyüsünü (korkunç kuvvetli bir büyü!) iyi kullanın, ölülerinizi gömmeyi unutmayın, her hangi bir adamınızı en üstsağdaki ikonla sabit bırakmayın, her ordunuzun yanında mutlaka bir rahip bulundurun, eğer şehriniz çok büyükse ve salgın hastalık çıkarsa çok dikkatli olun cure plague büyüsünü iyi ve dikkatli kullanın, iki tane well yapın, daha çok knight yapın, yangın çıkarsa rahibinizin büyüsüyle söndürün, şehir planlamasına önem verin, evlerin etrafından yolun dolaşmasına özen gösterin, sık sık save etmeyi unutmayın." demeden edemeyeceğim.

Son söz olarak bir şeyler söylemek gerekirse, grafikler güzel (ve şirin), ara demolar idare eder (biraz kısa), müzikler fena değil (aslında CD bozuk olduğu için bölüm içindeki müzikler hakkında pek fazla bir şey söyleyemeyeceğim), oynanabilirlik ve atmosfer iyi. Daha çok yeni özellikleri ve sistemi ilginç. Kısacası alınmaya değer.

Arkadaşlar, inanın en panik halde yazdığım yazılardan biri oldu (yarına çalışılmayı bekleyen bir sınavım var ve saat gece yarısına geliyor), hatam olduysa affola. Bu arada kosinus teoremi nasıl kanıtlanıyordu ya, ben en iyisi gidip biraz çalışayım, hadi hepinize iyi geceler.

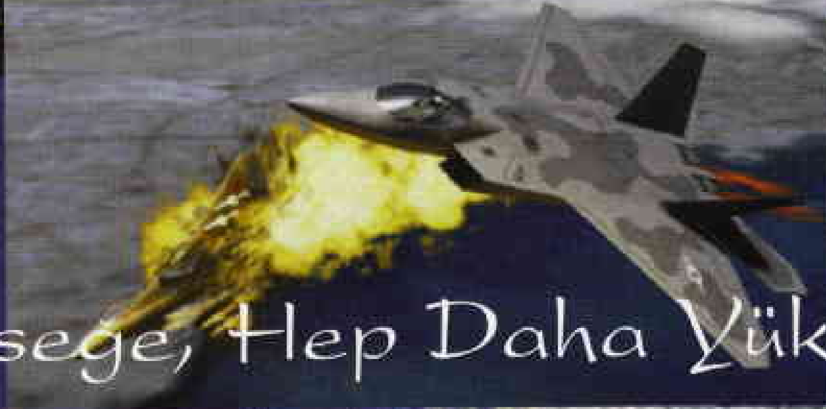
Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@PEmail.net & quedrus@PEmail.net



LEVEL KARNESİ
STRATEJİ

Windows 95, Pentium 75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 30 MB HDD





Yükseğe, Hep Daha Yükseğe!

Uçuş simulasyonları her zaman için baş ağrıtır, üretici ya da oyuncu farketmez, sonuçta daima birilerinin başı ağrır. Çünkü bu alanda herkesi memnun edecek bir şeyler yapmak neredeyse imkansızdır. Eğer oyun aşırı gerçekçi olursa bu hem güçlü bir sistem gerektirecek, hem de sıradan bilgisayar pilotları için son derece karmaşık ve can sıkıcı olacak demektir. Sadece biraz uçmak ve birkaç düşman vurmak isteyen, ayrıca çok geniş bir bilgi ve tecrübeye sahip olmayanlarımız için, doğrusu havacılık terimlerinin ve pilot argosunun altından kalkmak çoğu zaman imkansızdır. Hele bir de askeri havacılık söz konusu olduğunda nefes almanızın bile kitaba uygun olması gerekir ve bu durum biz sivilleri sıkıntıdan sıkıntıya koşturur. Öte yandan bir diğer oyuncu grubu vardır ki bunları kısaca Kutsal Simülasyon Tapınağı Şövalyeleri olarak tanımlayabiliriz. Eğer bir oyunda mümkün olabilecek en üst seviyede grafik ve detay gerçekliğinin bulunmadığına inanırlarsa vay o firmanın haline, onlar mümkün olan en güçlü sistemlere ve ekipmana sahiptirler, onlar tüm havacılık argosunu ezbere bilirler, onlar tıpkı devekuşu gibidirler, nasıl uçulacağını iyi bilirler ama kanatları yoktur. Durum böyle olunca oyun firmaları eski yeni ne kadar uçabilen cisim varsa onlarla ilgili simülasyon üretip para kazanmaktan kendilerini alamazlar. İşte son zamanlarda piyasaya yeni çıkan F-22 Raptor ile ilgili pek çok oyundan bir tanesi de doğrudan uçağın ismini taşıyan bu I-Magic yapımı oyun. Doğrusu firma ismini özellikle belirttim, çünkü konuyla ilgilenenler tanınmış bir çok simülasyonun bu firmaya ait olduğunu da bilirler, yani işi bilen adamlar bunlar. Bu isim gerçeklik arayışında olanlarımız için sanırım iyi bir referans olacaktır. Gelelim uçağa, bilmeyenleriniz için basitçe özetlemek gerekirse, bu uçak Amerikan hava gücünün gelecek yüzyılda belkemiğini oluşturacak olan ve resmen göreve başlamasının üzerinden fazla zaman geçmemiş bir teknoloji harikası. Radara yakalanma ihtimali düşük, yüksek sürate ve manevra yeteneğine sahip, yüzey ve hava hedeflerine karşı son derece etkili, her türlü koşulda tam kapasiteyle çalışabilen bir av-bombardıman uçağı olarak tasarlanan F-22, mümkün olan en üst düzey teknoloji ile geliştirilmiş ve donatılmış. Karmaşık göstergelerin yerini dört adet çok fonksiyonlu dijital ekran almış ve gelişmiş bilgisayar sistemleri ile pilotun işi azaltılarak dikkatini tamamen uçuşa vermesi sağlanmaya çalışılmış. Oyunda kullanılan kokpit içi tasarımı gerçeği ile aynı, ancak detayseverleri memnun edeceğini sandığım bir başka özellik daha var, kokpitte bulunan düğmelerin büyük bir kısmı dekoratif değil tam anlamıyla işlevsel. Doğrusu bugüne dek gördüğüm en temiz kokpit tasarımı diyebilirim, insanın artık diğer uçaklara dönüp bakası bile gelmiyor.



Tam Hedef Üzerindeyken!

F 22 Raptor oldukça detaylı bir simülasyon ve tabii bunun bir bedeli var. Öncelikle minimum sistem ihtiyaçlarına bir bakalım, Pentium 90 işlemci ve 16 mb ram gerekli, fakat P-133 ve daha fazla hafıza tavsiye ediliyor. Oyun sadece Windows 95 için hazırlanmış, çift cd olarak geldiğinden kurulum ve çalıştırma için en az 4x hızlı bir cd sürücü, ayrıca hard disk üzerinde en az 50 mb boş alan gerekli. Network üzerinde takım oyunları

desteklenmiyor ancak tabii gayet hızlı bir modem gerekli. Bir de uçuş için sağlam bir analog joystick gerektiğini unutmayın. Oyun grafik detayı olarak üç farklı [illegible] çalışabiliyor, en düşük seviye 640x480 olarak tespit edilmiş. Bunun haricinde pek çok popüler 3D hızlandırıcılı grafik kartına da tam destek veriyor. Ne var ki en yüksek detay seviyesinde çok gerçekçi bir grafik yapısı sergilemesine rağmen bunun için en üç seviyede bir donanıma ihtiyaç duyuluyor. Doğrusu bir P-100, 16 mb ram ve sıradan bir ekran kartı kullanarak yaptığım testte öyle çok tatminkar bir performans aldığımı söyleyemem. 640x480 grafikler ile cisimler ve efektlerin genel görünüşü ve solo uçuşta oyunun akıcılığı fena değildi, ancak etraftaki araç sayısı arttıkça işlemci daha da zorlandı. Üstelik bu grafik modunda yeryüzü daha çok bir salata tabağını andırıyordu, eğer daha akıcı bir oyun ve anlaşılır bir yeryüzü istiyorsanız oldukça güçlü bir sisteme ve en azından 2 mb ram takılı bir 3D grafik kartına ihtiyaç duyacağınız kesin. Oyunda klavye nispeten daha az ve mouse daha çok görev yükleniyor. Kokpit içerisinde etrafa bakınmak ve göstergelerin çoğuyla etkileşimde bulunabilmek için mouse kullanmanız gerekiyor. Bu durum klavye kullanmaya alışmış olanları bir hayli rahatsız edebilir çünkü kokpitteki tuşlar bir hayli ufak ve savaşın tam ortasında yanlış tuşa tıklama ihtimaliniz yüksek. Tabii eğer şu çok fonksiyonlu uçuş kontrol takımlarından sizde bir tane varsa durum çok daha kolay ve zevkli bir hal alacaktır.



Füze Hedefe Kilitlendi!

Oyunda oldukça gelişmiş bir alt yapı var, iki ayrı bölgede bir dizi Campaign görevine katılabiliyorsunuz: Bosna ve Ukrayna. Karşınıza genelde Rus yapısı ekipman çıkıyor, hedefler bol ve çeşitli, karşılaşacağınız tehditin boyutunu ise üç temel faktör belirliyor. İlki seçtiğiniz zorluk seviyesi, ikincisi bir önceki görevdeki başarı oranınız, sonuncusu ise ne kadar iyi uçtuğunuz. Görevler birbirlerini etkiliyorlar, ayrıca bilgisayar her görevde hedeflerin ve tehdit unsurlarının farklı konumlarda ve amaçlarda olmasını sağlayarak oyuna değişkenlik katıyor, teorik olarak aynı görevi aynı şekilde iki defa uçmanız mümkün değil. Tabii bu değişkenler hesaplanırken savaşan tarafların birbirlerine verdikleri hasar dikkate alınıyor. Mesela bir önceki görevde düşman havaalanına atacağınız fazladan bir bomba, sonra karşılaşacağınız uçak sayısını ve yaklaşma yönlerini tamamen değiştirebilir. Bunun yanı sıra savaş meydanında pek yalnız kalmıyorsunuz, etrafta savaşan ve değişik hedeflere ilerleyen hava ve kara birlikleri var. Radarda gördüğünüz her sinyal ille de düşman olmadığı gibi, sadece sizinle uğraşacaklar diye bir kural da yok. Bazen yoğun ateş arasından ilerleyip belirli bir hedefe varmak için sadece tepelerin yamaçlarından sinsice yaklaşmak ve S.A.M. bataryalarına görünmemek yetebilir. Tabii taşıdığınız silahların uygun şartlarda ve açılarda ateşlenmesi gerektiğini unutmayın, yoksa tüm mühimmatı boşaltıp hiçbir şey vuramadan dönebilirsiniz. Kokpit içinin yoğun bir biçimde etkileşimli olmasının dışında pek çok detay da gerçeğe uygun tasarlanmış. Mesela boşalan yakıt tanklarını atmak ya da acil inişten önce depolardaki yakıtı tahliye etmek mümkün. Ayrıca telsiz haberleşmesinde büyük bir çeşitlilik mevcut, iletişim için pek çok frekans var ve özellikle net oyunlarında bu durum büyük faydalar sağlayabilir. Bunun



dışında normal oyun esnasında yerde ve havada bulunan pek çok birimle iletişim kurmak ve çok çeşitli mesajlar yollayabilmek imkanına sahipsiniz. Gönderdiğiniz ve aldığınız telsiz mesajları tıpkı gerçek gibi seslendirilerek oyuna bir canlılık ve derinlik katılmış.

İnişe Geçiyorum!

Genel anlamda F-22 pek çok uçuş fanatiğini tatmin edebilecek özelliklere sahip bir oyun, grafikleri iyi ve oyun yapısı değişken. Görev ezberlemeyi sevmeyenler için bu değişkenlik şüphesiz ağırlığınca altına bedeldir. Ne var ki tam bir görsel ziyafet yaşamak ve uçuşun zevkine varabilmek için ortalamanın çok üstünde bir donanıma sahip olunması gerektiği kaçınılmaz bir gerçek. Yine de öyle tahmin ediyorum ki bu türün meraklısı iseniz zaten hayli güçlü bir sisteminiz ve bir ihtimal gelişmiş uçuş kontrol takımlarınız vardır. Bu durumda olmayan ve sadece biraz uçmak isteyenlere gelince, onlara daha çok uzay uçuş simülasyonlarını tavsiye ederim, fazla teknik detaylara girmeden, nispeten rahat bir oyun için o tür daha uygun sayılabilir, konuya yabancı olmak kadar insanı olaydan soğutan başka bir şey herhalde yoktur. Ve askeri uçuş simülasyonları, özellikle de bu kadar detaylı olanları, tecrübesiz oyuncuların nefretini çok kolay kazanabilirler.

Von Richthofen

iF-22

LEVEL KARNESİ
SIMULASYON

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM., 4x CD-ROM, 50 MB HDD



INTERNET'TE OYUN



DARK COLONY

Selamlar, eee..... (Bilge kişi der ki en iyi yazar, giriş olayını bitirmiş yazardır!) Aslında arada bir insanın kafasında parlak bi şeyler de belirmiyor değil, ama dergiyi Cuma akşamı saat beş buçuk gibi bitirmek isteniyorsa ve Cuma akşamı saat de beş olmuşsa, insanın kafasında ne kadar fikir belirebilir, bir düşünün. İşin en sorunlu yönlerinden biri de her geçen gün yeni yeni giriş yöntemleri bulunması ve "aynı yöntemi bir daha kullanmayalım" mantığıyla seçeneklerin gitgide azalması. Yakında yazıyı fizik formülleriyle falan açacağız herhalde...

Efenim, bu ay da Dark Colony, beraberce ağ üzerinden nasıl oynanır sıcağı sıcağına anlatacağız. Aslında oyunumuz Red Alert ya da XvT gibi yeterince ünlü olamadığı için özel bir sayfa açma ihtiyacı duyulmamış, bu yüzden IP (İnternet Provaydır)'niz aracılığıyla oynyorsunuz. Yapmanız gereken ilk önce Multiplayer War seçeneğini seçmek. Hemen ardından karşınıza çıkan ekranda ne yapabileceğimize bir bakalım:



1-TCP/IP : TCP/IP bağlantısı yapabilmeniz üç yoldan mümkün:

-Acting as server: Internet Provider'inizi ardıktan sonra, diğer oyunculara IP adresinizi yollayın ve "Connect to Server" seçeneğini seçmeleri konusunda baskı yapın.

-Connect to server: Bu da bir önceki durumdan farklı olarak rolleri değiştiğiniz zaman uygulayacağınız yöntem. Arkadaşınızın makinesi "acting as server" modunda ise beklemede olan makinenin IP adresini girip "connect" seçeneğini kullanın.

-IPX Network: Eğer network altındaysanız bir oyuncu"act as server" moduna girebilir, diğerleri de yalnızca network kartı yardımıyla oyuna katılabilir.

2-Modem: Modem bağlantısı kullanmaktaysanız yapmanız gereken tek şey ev sahibi mi, yoksa misafir mi olacağınızı belirlemek. Gerisi bayır aşağı...

3-Serial Cable: Null modem kablosu ile doğrudan bağlantı yapabilmeniz için.



Sitesine Bak Oyunu Al...

Belirttiğimiz üzere bağlantı fazla problemli değil. Hele bir bağlanın, chat ortamına bile giriyorsunuz. Önce biraz konuşur, sonra birbirinizi yersiniz. Eğer "oyunu çok sevdim, daha fazla bilgiii", ya da "önce bi göriim nası bi şey ?" diyorsanız www.darkcolony.com'a bir bağlanın. Bakın neler göreceksiniz:

Human Access Terminal: İnsanlara ait tüm yapı ve birliklerin resimleri ve özellikleri.

Game Information Database: Oyundan çeşitli görüntüler ve türlü bilgi.

Video Demo/Avi Wallpaper: Download edebileceğiniz çeşitli animasyonlar vs.

Gray Access Terminal: İnsanlara değil de organik donanımlara sahip "Gray" lere düşkün kimseler, ya da düşmanının zayıf yönlerini merak edenler için.

Sayfanın daha alt bölümlerinden ise yeni ip uçları, SSI firmasına (ah o eski FRP'ler...) bağlantı ya da oyun siparişleri yapabilmeniz mümkün. Ardından bir reklamdan bir reklama sörfünüzle savrulursunuz artık. Dalgalar sizi nereye atarsa...

"Gelecek ay hangi oyundan bahsedeceğiz ?" kaygısı ve "bir yazı daha bitti rahatlığı" arasında hepinize iyi eğlenceler. Bu arada saati de beş kırk beş yaptık ama yetişecek gibi görünüyor



(Bilge der ki yazarın daha iyisi bitiş olayını da halletmiş olmalıdır!).

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net

Oyun Hileleri

SHADOWS WARRIOR

Hexen 2

Daha önce verdiğimiz Hexen 2 kodlarına ek olarak aşağıda yeni bulduğumuz kodları da listenize ekleyiniz.

Tırnak tuşuna basıp konsolu açınız ve kodları giriniz:

god = Godmode ON/OFF
noclip = Noclipping ON/OFF
notarget = Düşmanlar sizi tanıyıp saldıramıyor.
changelevel X = X nolu seviyeye geçersiniz. (X= Seviye ismi)
restart = Bölüme yeniden başlatır.
name X = İsminizi değiştirmenize imkan verir (X= Yeni isim)
give h X = Sağlık verir (X= Sağlık miktarı. Maksimum 999).
give 2 = 2 nolu silahı verir.
give 3 = 3 nolu silahı verir.
give 4 = 4 nolu silahı verir.
impulse 9 = Tüm silahlar ve mana.
impulse 14 = Size bir koyun verir.
impulse 23 = Meşale.
impulse 43 = Tüm silahları, eşyaları ve manayı verir.
impulse 44 = Bir eşyayı bırakır.
impulse 10 = Silahınızı değiştirir.
impulse 13 = Nesneyi havaya kaldırır.
impulse 100 = Meşaleyi kullanır.
impulse 101 = Quartz Flask kullanır.
impulse 102 = Mystic Urn kullanır.
impulse 103 = Krater kullanır.
impulse 104 = Chaos Device kullanır.
impulse 105 = Tome of Power kullanır.
impulse 106 = Summon Satan kullanır.
impulse 107 = Invisibility kullanır.
impulse 108 = Glyph kullanır.
impulse 109 = Boots kullanır.
impulse 110 = Repulsion Disc kullanır.
impulse 111 = No Peep kullanır
impulse 112 = Ring Of Flight kullanır.
impulse 113 = Force Cube kullanır.
impulse 114 = Icon Defn kullanır.
chase_active 1= Kamera takip moduna geçer.

HEXEN 2

MACHINE HUNTER

Machine Hunter

Password soruldugunda şifre olarak ???HOST??? girin. Bu menüye fazladan bir "CHEATS" menüsü ekleyecek ve buradan tüm hilelere ulaşma imkanı bulacaksınız.

PACIFIC GENERAL

Pacific General

Unit editörü aktif hale getirebilirsiniz. MS-DOS bilgi istemine girin ve oradan Pasific General dizinine geçip şunu yazın: "pacgen /hondarules". Editor açılış ekranının sol tarafında yeralıyor.

Shadow Warrior

'T' tuşuna basın ve kodları girip sonra Enter tuşuna basın.

SWCHAN: God modunu açar.
SWGIMME: Size tüm eşyaları verir.
SWGREED: Tüm hile kodlarını aktif hale geçirir.
SWSAVE: O esnada oynamakta olduğunuz haritayı SWSAVE.MAP adıyla kaydeder, bunu BUILD harita editörü ile açıp üzerinde değişiklik yapabilirsiniz.
SWTREKxy: Seviye geçmenizi sağlar. (x=bölüm, y=seviye)
SWRES: Ekran çözünürlüğünü değiştirir.
SWSTART: Seviyeye tekrar başlat.
SWGHOST: Clipping modunu açar.
SWMAP: Automap açılır.
CONFIG: "help config" gösterilir.
SWTRIX: Bunny Roketlerini ve Roketatarı verir.
WINPACHINKO: Pachinko oyununu kazanıp bir eşya almanızı sağlar.
SWNAME: Bir multiplayer oyunda isminizi değiştirmenizi sağlar.
SOUNDx: 0-999 nolu ses dosyalarından birini çalar.(x=Ses dosyasının ismi)
SWLOC: İlk kullanışta framerate gösterilir. İkincisinde seviye içindeki konumunuzu gösterir.

Evidence

Oyun esnasında şu tuş kombinasyonlarına basabilirsiniz:

C ve V tuşlarına birlikte bastığınızda araç takip sahnelerinde başarılı olursunuz.

C ve F tuşlarına birlikte bastığınızda 3D yeraltı sahnelerinde tam sağlık ve cephane alırsınız.



The King of Fighters '95

Bir Tane Daha!

"En iyi oyun yazarları yarışmasına" gelen oyunların bir yarısı Red Alert, diğer yarısı da Need For Speed 2'yi anlatıyordu. Ne yani son bir yılda başka güzel oyun yapılmadı mı, yapıldıysa bile kimse alıp oynamadı mı? Lafı nereye getireceğim, Sega Saturn için karate dışında hiç oyun yapılmıyor mu, firma bana niye hep aynı tür şeyleri gönderiyor? Tabii ki yapılıyor, Saturn ve piyasadaki benzer oyun konsolları için yapılan öyle oyunlar var ki, yabancı yayınlarda görünce insanın çenesi asfalta vuruyor, ama vurduğuyla da kalıyor. Çünkü kalkıp bu oyunları almama ve kendi bildiğim gibi yazmama imkan yok, ühü! Alman menşeli Fun Generation dergisi ve benzerlerinin sayfalarını çevirip durmaktan ve gözyaşlarımla halıları lekelemekten başka bir şey elimden gelmiyor, eğer buna benzer bir döğüş oyunu daha gelirse kesinlikle bitkisel hayata gireceğim, öte yandan düşünüyorum da zaten ot gibi yaşıyorum, belki çoktan girmişimdir bile! Hey, orada kimse var mı, beni duyuyor musunuz? Tanrı aşkına başka birşeyler gönderin, yoksa helvamı yiyeceksiniz!



Neyse, bu kadar duygu sömürüsü yeter, bir şansımı deneyeyim dedim. Bildiğim kadarıyla bu yöntem bazen işe yarayabiliyor, çoğu yazarın buna başvurduğunu gördüm. Öhöm, gelelim oyuna, aslında gelmesek te olur ama neyse. Bu oyun kötü mü, ben bunu niye yaklaşık beş dakika kadar oynadıktan sonra sıkılıp makineden çıkardım, niye gelen oyunlara genelde dört yıldızdan aşağı not vermezken buna iki yıldız değer biçtim, neden, niçin, nasıl yani ? Öncelikle bu oyun eski, herşeyi ile eski, adıyla, grafikleriyle ve tüm özellikleriyle yıllardır oyun salonlarındaki makinelerde gördüğüm iki boyutlu ve sıfır özellikli döğüş oyunlarının bir benzeri. O oyunlar bundan üç, dört sene önce iyi sayılırdı, şimdiyse ancak modern bilgisayar oyunlarından hiç haberi olmayan birini etkilemeyi belki başarırlar. Eh, bu oyun da onlardan pek farklı değil, yüzlerce benzerini oynadım, belki binlerce jeton yaktım, sonunda bıktım. Adamlar tüm bu oyunlardan 24 adet karakteri seçmişler ve hepsini bir araya koyup turnuva yapmışlar, yapmışlar da ne olmuş, hiç! Başka bir Sega oyunu olan ve eski bir sayıda tanıttığım Fighters Megamix ile kıyaslanamaz bile, halbuki neredeyse kardeş sayılırlar. Bir, bu oyundaki karakterlerin neredeyse birbirlerinden hiç farkları yok, iki, grafikler bol renkli ancak herşey iki boyutlu ve karakter animasyonunu yapan şahıs sanırım biraz körmüş, üç, tüm çabalara rağmen oyunda çok gerekli olan bir unsur eksik, yani atmosfer. Donuk bir havada



ne yaptığı anlaşılmayan karakterlere karşı dövüşmeye çalışmak doğrusu beni çabuk sıktı. Tabii geri planda bir hareketlilik var, ama tüm grafikler sizi ancak bir striptizcinin ölüleri heyecanlandırabileceği kadar heyecanlandırabiliyor. Hele aynı makinede on dakika önce Pandemonium oynamışsanız durum iyice vahim bir hal alıyor, iki sene önce olsa bu oyunu sevebilirdim ama artık çok geç. Bakın, eğer sırf adam dövmek için, heh heh, oyun salonlarına dalanlardansanız ve boyuna evinize gelip karate oyunu var mı diye soran bir arkadaş grubunuz varsa o zaman belki alınmaya değebilir, ama tek başınıza oynamayı seviyor ve modern oyunların neye benzediğini biraz olsun biliyorsanız gidip Fighters Megamix alın, o gerçekten paraya kıymaya değer.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73

Sega Saturn
Fiyatı: 65$ (KDV dahil)



PANDEMONIUM !



Yine Şu Acemi Sihirbazlar...

Fargus aile geleneği olan hokkabazlıkla hayatını kazanmaya ve kariyer edinmeye çalışan bir adamdı. Ne var ki bu adamın küçük bir sorunu vardı, yaptığı her gösteride çürük yumurta yağmuruna tutulmaktan bıkmıştı, çünkü imkansızlık derecesinde kabiliyet yoksunuydu. Nikki ise bir sirkte akrobatlık yapan ve fakat çoğunun tersine bu hayatı son derece sıkıcı bulan genç bir kadındı. Farklı bir hayatın özlemini çekmek ve hayalini kurmaktan sıkıldığı bir gün oradan ayrıldı. İkisi büyücülük öğrenmek ve bol para kazanmak amacıyla gittikleri büyücüler seminerinde karşılaştılar ve dost oldular. İşte bu nokta da herşey kötüye gitmeye başladı, rastlantı sonucu çok eski ve güçlü bir büyü kitabını ele geçirmeleri ise koşarak gelen felaketin habercisi sayılırdı. Yeni oyuncaklarını denemek için sabırsızlanan ikili hızla çatıya çıkıp büyüleri uygulamaya başladılar. İlk birkaçı zararsız oyunlardı ancak sonuncusu çok güçlüydü ve başka bir boyuttan dev bir canavarın ortaya çıkmasına neden oldu. Yaratık çok acıkmıştı, şehrin üzerine gelip onu bir lokmada yutuverdi ! Yaptıkları hatayı telafi etmek isteyen ikili için tek seçenek gökteki Fırtına Tapınağı ve içinde gizli dilek makinesini bulmaktı, bu sayede herşeyi düzeltmeleri mümkün olabilirdi. Ancak önlerinde uzun bir yol vardı, aşılması gereken tam onsekiz gizli ve oldukça tehlikeli bölge, üstelik buraları pek dost canlısı olmayan türlü yaratıkla ve tuzaklarla doluydu.

Hoplayın, Zıplayın

Oyunun başlangıcında ve her bölümün başında iki karakterden birini seçebiliyorsunuz. Nikki oldukça yükseğe ve uzağa sıçrama yeteneğine sahip, Fargus ise tekmeleriyle çoğu düşmanı rahatça haklıyabiliyor. Eğer bir bölümü geçemiyorsanız farklı karakter denemek işinizi kolaylaştırabilir. Oyun genel olarak bir platform oyunu, ancak şunu itiraf etmeliyim ki daha iyisini henüz görmedim. Özellikle devamlı değişen kamera açıları ve detaylı çevre tasarımı ile daha çok action tarzı bir oyunu çağrıştırıyor. Nesneler tamamen üç boyutlu tasarlamış, ses ve grafik efektleri ise oldukça yeterli. Uzun süre canlı kalabilmek için yapmanız gereken bir kaç şey var. Öncelikle düşmanların özelliklerini leyhinize kullanmalısınız, onları ateş ederek yokedebilirsiniz ama üzerlerine zıplamak daha yükseklere erişmenizi sağlayabilir. Bunun haricinde etraftaki nesneleri de toplamanız gerekli. Altın çerçeveli kalpler dayanıklılık seviyenizi artırıyorlar, kırmızı kalpler ise sağlık durumunuzu düzeltiyor. Ancak yaralandığınızda sadece sağlığınız değil, ateş etmenizi



sağlayan büyülerinizi de kaybediyorsunuz. Bunun dışında etrafta bolca bulunan farklı renklerdeki altın paraları da bolca toplayın, bunlardan ikiyüz tanesi size bir Ankh, yani devam hakkı kazandırıyor. Oyunda bol miktar gizli geçit, oda vs. bulunuyor, bunları bulmak için gözünüzü dört açın. Yolunuzun üzerinde bulacağınız anahtarlar önünüzdeki geçitleri açıyor, ancak bazen bir yerden



geçmek için farklı büyülere ihtiyacınız olabiliyor. Mesela ateşe dayanıklılık veren ya da sizi bir Dragon haline getirebilen sihirli odacıklar mevcut, bunun dışında daha pek çok etkileşimde bulunmanız gereken nesne var. Her bölümün sonunda size bir şifre veriliyor, bunları oyunu kaydetmek yerine kullanıyorsunuz. Kısaca bu iyi ve detaylı bir oyun, insan bir defa kaptırdı mı kolay kolay bırakamıyor, hatta bence çoğu action geçinen oyundan daha iyi, verilen paraya değer.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

PLATFORM

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 65$ (KDV dahil)



SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. Sonic Jam
2. Dragon Force
3. Resident Evil
4. Formula Karts
5. Fighters Megamix
6. FIFA 97
7. NBA Live 97
8. King Of Fighters (+ Kart)
9. Megaman X 3
10. Soviet Strike



RAGING SKIES

Ölüm Çelik Kanatlarımın Altında

Bu ay elimizde oldukça hareketli bir Playstation oyunu var. Raging Skies, Asmik tarafından tasarlanmış ve Sony Europa tarafından Playstation için uyarlanmış. Oyun genel olarak bir uçuş simülasyonu görüntüsü verse de, esasen daha çok Independence Day ile aynı türe mensup Action ağırlıklı bir yapıya sahip. Üçü eğitim ve onikisi de gerçek görev uçuşu olmak üzere toplam onbeş görevde sizden beklenen şey, genel olarak sayıca çok üstün düşman kuvvetlerine karşı zaferler kazanmanız. Oyundaki görevler genel olarak hava çarpışmaları üzerine kurulmuş, yer hedeflerine karşı saldırılar ise pek ağırlıklı değil. Oyunda canınızı sıkabilecek bir detay tüm görevlerin zaman sınırlamasına sahip olması, eğer bir görevi bile zamanında bitiremezseniz elveda... Ama bunun ilacı var, okumaya devam edin.



Hedefe Dalıyorum...

Oyunda ses efektleri oldukça iyi kullanılmış, jet motorlarının uğultusu, patlamalar ve diğerleri oyunu bir hayli tatlandırıyor. Arka plandaki müzik için aynı şeyi söylemek biraz zor, ama oyuna dalınca pek farkedilmiyor. Grafiklere gelince, genel çevre tasarımı ne çok abartılı ne de çok sade, tam olması gerektiği gibi denebilir. Yer birimlerinden üzerinize ateş açılması gibi detaylar oldukça iyi hazırlanmış. Patlamalar ve diğer şeyler de oldukça iyi, ne var ki böyle bir oyunda çok önemli sayılabilecek bir unsur kanımca yeteri kadar vurgulanamamış, o da sürat hissi. Son sürat uçarken bile yeterince hızlı gidemiyormuşsunuz hissinden kurtulamıyorsunuz. Uçuş dinamikleri ise doğrusu tam bir uçuş simülasyonundan bekleyebileceğiniz kadar gerçekçi değil. Çok farklı karakteristiklere sahip uçaklar kullanmanıza rağmen aralarında pek fark yokmuş gibi geliyor, ancak ne de olsa bu tam anlamıyla gerçekçi bir uçuş simülasyonu ola-



rak tasarlanmamış, daha çok Action özelliği ön plana çıkıyor. Kontroller konusunda karmaşık duygulara sahibim, yarış ve uçuş simülasyonları genelde dijital kontrol cihazlarıyla oynaması zor oyunlardır. Bir defa analog joystick kullanmaya alıştınız mı artık başka şekilde simülasyon oynamak zor gelir. Bu oyunda da durum farklı değil, uçağınızı düzgün kontrol edebilmek için elinizi biraz alıştırmanız lazım, ondan sonra tüm yapmanız gereken dogfight yapmanın tadına varmak. Görevlerde genelde tek bir amaç var, onu gerçekleştirdiğinizde görevin başarılı olduğu size bildiriliyor. Kalkışlar otomatik olarak gerçekleştirilmesine rağmen inişleri siz yapıyorsunuz, bu da zaman sınırlı ve puanlamalı, üstelik pek kolay da sayılmaz.



MAYDAY, MAYDAY!

Genel olarak ele alındığında hiç fena bir oyun değil Raging Skies. Eğer iki misli fazla görev olsaydı, iki misli daha iyi olurdu. Actionsever Playstation sahipleri bu oyunu sevecektir, fakat tam anlamıyla gerçekçi bir simülasyon sayılmaz. Şimdi gelelim şu can sıkıcı zaman limitinden nasıl kurtulacağınıza... Uçağınızı seçtikten sonra görevin yüklenmesi esnasında şu tuşları basılı tutun: L1+L2+R1+R2+X+O+Üçgen+Kare+Sol. Biraz zor ama birkaç denemede başarabilirsiniz. Hazır başlamışken bir de tüm görevleri nasıl seçilebilir hale getireceğinizi anlatalım. Mission modunda dünya haritasına bakarken şu tuşlara basın: Yukarı, aşağı, aşağı, sağ, sol, aşağı, yukarı ve sonra da üçgen. Eğer cheat çalışırsa birinin 'Gone!' diye bağırdığını duyacaksınız. Şimdilik bu kadar, başka oyunlarda buluşana dek, WATCH YOUR SIX!

Chainsaw Charlie

LEVEL KARNESİ

ACTION

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 343 02 00

Sony Playstation



SONY PLAYSTATION: RAGING SKIES